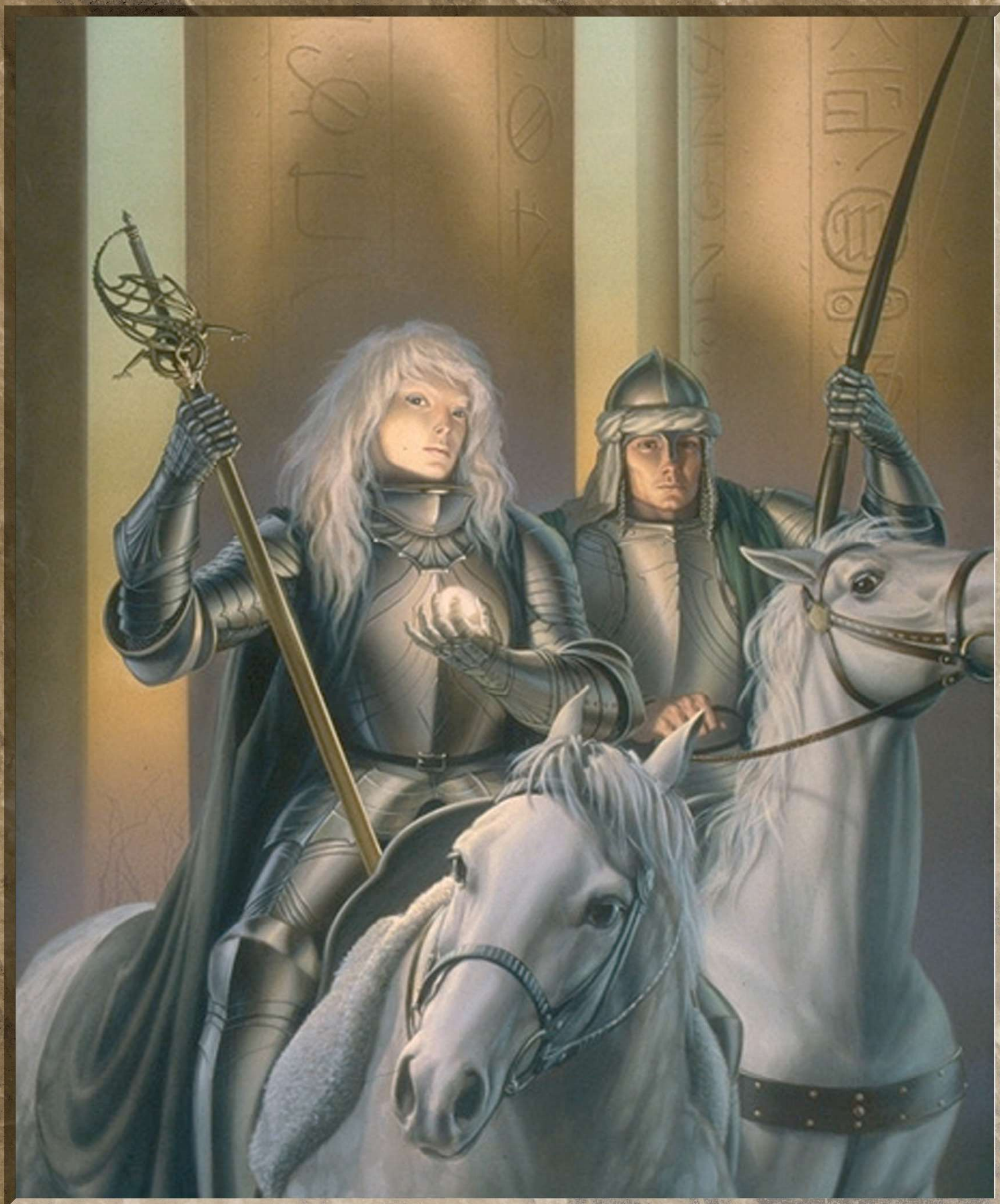
VAPEN-MÄSTAREN



neoGames®

Vapenmästaren är ett tillbehör till Eon



FÖRORD

VAPENMÄSTAREN ÄR EN av Eonsystemets hörnpelare. Kanske inte nödvändigtvis för att den oumbärlig utan just för att den är uppskattad och använd av många spelare och spelledare. Mycket av materialet är baserat på det som en gång fanns i *Krigarens väg*, men mycket är också helt nytt. Det mesta av det nya i modulen har skrivits av Dan Johansson som gjort ett verkligt jättejobb. Petter Nallo fixade resten och gjorde det mesta av layouten. Personligen fick jag nöjet att slutföra jobbet, både vad det gällde texter och layoten. Vidare var det roligt att få möjlighet att göra mängder med nya vapenillustrationer samt bättra på många av de gamla. Den ursprungliga tanken var att *Vapenmästaren* skulle bli 64 sidor. Vi insåg snart att detta var omöjligt och ändrade den till 80 sidor. Alltmedan material tillkom insåg vi att vi skulle bli tvugna att öka upp den till 96 sidor. När så sedan layouten nästan var klar insåg vi att det var 112 sidor som gällde! Nåväl, *Vapenmästaren* har inte blivit sämre av att bli massivare...

Vapenmästeren utgör del två i den så kallade *krigarsviten*. Den första delen i denna svit är *Riddaren* och den tredje är *Krigsherren*. Mer info och gratis material om spelvärlden Mundana och rollspelssystemet Eon finns på Neogames websidor: (www.neogames.se).

Det är min förhoppning att du kommer ha mycket nytta av nöje med denna modul. Men ta det lungt med alla spetsig och vassa saker!

Carl Johan Ström,
Göteborg, sommaren 2003

VAPENMÄSTAREN

Första tryckningen, isbn 91-8912843-5



GÖTEBORG
WWW.NEOGAMES.SE

PRODUKTION
Carl Johan *"Å nu simmar de omking de små fiskarna"* Ström

KONSTRUKTION
Dan *"Nu är alla anekdoter slut"* Johansson
Krister *"Gesundheit!"* Sundelin
Marco *"Överdelen på mitt huvud syns över en av våra grafiker"* Behrmann

MED HJÄLP AV
Carl Johan *"Kanske inte"* Ström
Petter *"Xinu och de fem hemglassförsäljarna"* Nallo

TACK TILL
Dan *"Mörkret är otroligt fascinerande"* Hörning
Andreas *"Vill du ha mer kokosfett?"* Roman
Eva "*Not only be interested in artworks*" Schlück
Mattias *"Bort!"* Svendsen
Johan *"Förlåt, personligt hatfel"* Söderström

LAYOUT & REDIGERING
Petter *"The infernal aus Burträsk"* Nallo
Carl Johan *"Chtulhuid"* Ström

ILLUSTRATIONER
Michael *"Fightas på dårhuset ikväll"* Gullbrandson
John *"Lever fortfarande"* Hellervik
Carl Johan *"Subliminal ångest"* Ström
Dover *"Unconditional guarantee"* Publications

OMSLAGBILD
Michael *"Mightmarish mood"* Whelan

KORREKTURLÄSNING
Marco *"Utgå från att han ljuger vilt. Vilt!"* Behrmann
Carl Johan *"Gaffelsugare"* Ström
Thom *"Resten har jag inte hunnit skriva ned, det tar mycket tid"* Johansson
Anton *"Tyvärr har svenskan en brist här"* Wahnström

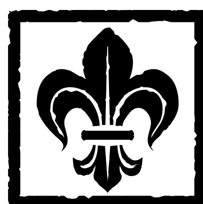
SPELTESTARE
Marco *"Telefon – detta low-tech media"* Behrmann
Torbjörn *"Nu har du rökt svamp igen"* Lindblad
Carl Johan *"Jag fattar inget – som vanligt"* Ström
Anton *"Han lyckades ju inte bli mördare"* Wahnström

TRYCK
Ale tryckteam, Ale

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

KAPITEL ETT

KRIGAREN



KALIM TORKADE SVETTEN ur pannan. Brandröken stack i ögonen, och han hade svårt att se. Fortfarande hördes låten av stål mot stål, men ljudet av hugg som utväxlades överröstades av det ohyggliga vrålet från den brinnande stugan. Elden slök allt, mullrande som en hungrig drake.

Bonddrängen såg ned på sitt blodiga vapen. Vid hans fötter låg en stupad fiende, troligtvis en rövare med tanke på mannens brokiga utstyrsel och väderbitna anlete, och det faktum att mannen alldeles nyligen försökt slå in dörren till den stuga som nu var satt i brand. Fiendens skalle var krossad, träffad av Kalims hammare på ett ställe där hjälmen erbjöd föga skydd. Kalim vände bort huvudet och tog några steg för att hitta en lämplig plats att kräkas på. Plötsligt fick han syn på sin syster. Hon levde! En av rövarna släpade med sig henne i håret mot skogsbrynet. Kalim svalde den smak av galla som trängde upp ur strupen och slöt greppet om hammaren. Fem raska steg framåt; munnen formades till ett omänskligt grin när Kalim höjde hammaren och fällde den förvånade rövaren till marken. Ytterligare två slag, och rövaren låg stilla! Kalim tog sin gråtande syster vid handen och ledde henne bort från den brinnande stugan, ut mot den mörka skogen.

När de båda syskonen senare på natten lagt sig till att vila bakom en skyddande sten svor Kalim tyst för sig själv att finna rövarnas näste och hämnas. Sannerligen skulle hans hämnd bli ljuv. En enda ägodel hade han fått med sig: hammaren. Den skulle snart komma till god användning.

KRIGARYRKEN

Begreppet krigare innefattar många varianter, alltifrån en beväpnad person till en individ som direkt eller indirekt livnär sig på krig. Det här avsnittet skall fungera som sammanfattning och referensdel för den som vill spela en rollperson som är krigare. Avsnittet innehåller även diverse regler som är förknippade med just krigare. På sidorna 7–13 finns beskrivningar av olika krigaryrken.

Krigarens attribut

När man skall slå fram en krigarrollpersons attribut använder man reglerna i Eons regelbok. Vad man kan tänka på är att krigare ofta måste vara bra på vissa saker för att ha en chans att överleva. Helst skall de vara i god fysisk form, starka och psykiskt uthålliga. Detta kan vara bra att ha i åtanke om man använder den anpassade metoden (se regelboken sidan 17) för framslagning av attribut.

Familj och bakgrund

Om rollpersonen skulle få resultatet 'Börd' (1–5) på huvudtabellen kan spelledaren bestämma att alla efterföljande slag på familjetabellen och bakgrundstabellen görs med de resultatmodifikationer som finns angivna i boken 'Riddaren' (se sidorna 80–81). Om spelledaren inte har tillgång till 'Riddaren' slår man fram resultaten som vanligt.

Löner

En anställd krigare måste givetvis få lön, eller sold som det populärt kallas bland soldater. Hur stor lönen är och på vilket sätt den delas ut varierar från kultur till kultur och förband till förband, och dessutom händer det att olika soldater får olika bra betalt beroende på erfarenhet och rang. Yrkesbeskrivningarna innehåller schablonmässiga löner. Märk väl att lönerna inte på något sätt är absoluta utan enbart skall fungera som riktmått för spelledaren. För att få lite jämförelsematerial vad gäller lönernas storlek så kan man jämföra med diverse levnadsomkostnader. Det krävs exempelvis cirka 70 silver per månad för godtagbart leverne i en stad, eventuella nöjen borträknade – detta såvida man inte redan har tillgång till kost och logi genom yrket. Räkna med att levnadsomkostnaderna på landsbygden är lägre. Vissa krigare får gratis husrum och mat och får då mindre sold då en del av denna dras till dessa förmåner. Det är även stora skillnader i olika kulturer. I Thalamur till exempel har alla krigare en relativt liten sold men om man tjänat som soldat i 25 år så har man rätten att bli medborgare vilket är ett stort privilegium som bland annat gör att man inte är skattepliktig.

Veteraner i yrket [Frivillig regel]

Ju längre man utövat ett yrke desto skickligare och mer erfaren tenderar man bli. Detta avspeglas av reglerna för äldre rollpersoner (Tabell 3-3 i regelboken). Dock ger dessa endast extra enheter för yrkesfärdigheter, och alltså inte den för krigare så viktiga Stridsvanan. Använd tabell V-1 för att utröna hur många extra enheter en krigare kan köpa Stridsvana för, med hänsyn till hans faktiska ålder och karriär.

Karriär	30–39 år	40–99 år	≥100 år
Misslyckad	+0	+2	+4
Normal	+2	+4	+6
Framgångsrik	+4	+6	+8

Tabell V-1: Extra enheter för Stridsvana beroende på ålder och karriär.



Barbarkrigare

I Mundana finns det en hel del primitiva folk som vandrar runt och lever på vad jorden och naturen kan erbjuda. De flyttar ofta boplats flera gånger under året. Dessa nomad- eller barbarstammar har även individer som är skickliga på att bruka vapen.

En sådan barbarkrigare följer sin stam och agerar krigare när det behövs. Det är en stor ära i att vara utsedd att vara stammens beskyddare mot fiender. Men när behovet finns agerar barbarkrigaren snarare som en jägare för att finna föda. Annars kan han hjälpa till att driva boskapen eller kanske träna upp hundar för att bli jakt- eller vakthundar. Vid andra tillfällen är han kanske ute och samlar in rötter, bär och örter. En annan uppgift som barbarkrigaren kan ha är att vara förtrupp och spejare när stammen flyttar. Tiraker och rövare är ständiga hot mot stammen. Det händer att barbarkrigare skickas iväg från stammen för att söka efter nya boplatser eller för att få tag på varor som finns i de civiliserade områdena. Han kan dessutom vara på uppdrag för att nå en speciell person eller en speciell plats. Barbarkrigarna brukar ofta vara underställda stammens schaman, jämte hövdingen. Schamanen burkar använda de mest pålitliga barbarkrigarna för att skicka iväg dem på specialuppdrag eller för att samla mer information om omvärlden.

En barbarkrigare är ofta en ganska stolt individ som ser det som en mycket viktig och allvarlig sak att skydda sin stam och sitt namn. Kända och modiga barbarkrigare kan få mycket makt inom stammen och det är ofta de som får de vackraste kvinnorna och de mäktigaste berättelserna uppkallade efter sig. Denna stolta arrogans kan ofta få mer civiliserade individer att irritera sig på den primitive vilden, och det har hänt mer än en gång att sturska barbarkrigare fått tillbringa tiden hos stadsvakten efter det att han vägrat anpassa sig till stadens lagar.

Framgångsslag: STY, TÅL, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Boskapskötsel, Båge, Djurlära, Djurträning, <Hantverk>, Jakt, Rida, Slagsmål, Speja, Spåra, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, Växtlära, Överlevnad.

Specialfärdigheter: (2T6) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (40|50|70) enheter.

Startkapital: (1|2|5) × Ob3T6 silvermynt.

Sold: En barbarkrigare livnär sig dels på boskapsskötsel, men även på härjningståg hos främmande folk. Genom plundring kan barbaren komma över de flesta förnödenheter som är nödvändiga för ett gott liv. Övriga varor kan barbaren i regel byta till sig genom handel.

Startutrustning: (1|2|4) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|1|2) st C-val, (1|3|5) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så äger rollpersonen ett vapen som gått i arv inom släkten/stammen i många generationer (möjligtvis ett magiskt sådant). Rollpersonen höjer dessutom Rykte (krigare) med fyra poäng (+4).

Dvärgmilis [dvärgiskt yrke]

Milisen i ett dvärgafäste består dels av portvakten och dels av den stående hären. Den stående hären består i sin tur av ingenjörssoldater och trossoldater, samt spindelväktare och tirakbanemän. Ingenjörssoldater, portvakter och trossoldater kommer huvudsakligen från klassen milismän, medan spindelväktare och tirakbanemän kommer från sina respektive klasser.

Portmilis: Som portmilis ansvarar man för lag och ordning vid ett dvärgafästes port. Huvudsakligen är det ett lugnt arbete som mest går ut på att patrullera. Portmilis får välja färdigheten Lagkunskap som yrkesfärdighet utöver de som man får som milis.

Ingenjör: Ingenjörssoldaternas uppgift är att se till att maskiner i ett dvärgafäste fungerar, från vattenhjul till dragverk och hissar, samt att bygga krigsmaskiner och befästningsverk om sådana behövs. Ingenjörssoldater får välja färdigheterna Mekanik och Krigsmaskiner som yrkesfärdigheter.

Trossoldat: Trossoldaternas uppgift är att se till att frontsoldaterna får de förnödenheter de behöver, att skadade förs bakåt och att det finns pilar åt armborstskyttarna. Trossoldater får färdigheten Räkning som yrkesfärdighet.

Spindelväktare: I fredstid lyder spindelväktarna under milismännen, men i krigstid utgör de en självständig klass. Spindelväktarnas uppgift är att slå till inkräktare i fästet. Spindelväktare får välja en extra vapenfärdighet som yrkesfärdighet.

Tirakbaneman: Tirakbanemännens uppgift är huvudsakligen att spana och rekognosera, men även genomföra anfall mot fienden långt bakom deras linjer i syfte att störa försörjning och kommunikation. Tirakbanemän får välja färdigheterna Speja och Smyga som yrkesfärdigheter.

Framgångsslag: STY, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter*: (70|90|110) enheter: Krigsföring, Ledarskap, Läkekonst, Marsch, Slagsmål, Undvika, <Vapenfärdighet>, <Stridskonst>, en eller två särskilda färdigheter beroende på underyrke.

* Yrkesfärdigheterna kan komma att variera beroende på den yrkessklass som rollpersonen väljer. De fem yrkesklasserna beskrivs ovan.

Specialfärdigheter: (2T6+4) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (30|50|70) enheter.

Startkapital: (5|10|25) × Ob3T6 silvermynt.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st B-val, (2|5|7) st X-val. Tirakbanemän får ett extra B-val.

Övrigt: Milis kommer från samhällsklasserna milismän, spindelväktare och tirakbanemän. Om karriären är framgångsrik (alla slag lyckas) så har rollpersonen blivit truppmästare och anför ett kompani. Om det gäller en hederssak eller dvärgafästets säkerhet kan kompaniet tänka sig att ställa upp för rollpersonen.

Gladiator

En gladiator är en krigare som livnär sig på uppvisningsstrider, man mot man eller gruppvis och så gott som alltid på liv och död. På vissa håll förekommer även kamper mot vilda djur. Gladiatorspel är mycket populära i vissa delar av Mundana, speciellt i Jargien, Drunok och det allra östligaste Asharien med staden Nimto som huvudfäste. Striderna utkämpas på öppna platser, exempelvis något av stadens torg eller på en arena.

Gladiatoryrket har på många håll ett tämligen dåligt rykte, främst beroende på att gladiatorspelens ursprung. De jargiska gladiatorspelen var fordom en form av bestraffning där fångar läts slåss mot varandra. De bästa kämparna kunde med lite tur bli benådade, vilket fungerade som drivkraft. Bestraffningsformen finns fortfarande kvar, men drivs numera parallellt med yrkesgladiatorernas strider.

Den ashariska staden Nimto Bro har kommit längst i utvecklingen av gladiatorspelen. Reglerna är många och sanktioneras av ett förbund, lett av stadens frijarl. Gladiatorerna rankas dessutom sinsemellan och de verkligt skickliga kämparna kan med lite tur vinna sig en mästartitel. Reglerna lyfter fram kampen på bekostnad av dödandet som fortfarande är det centrala exempelvis i Jargien. Visserligen kan man inte gardera sig mot dödsfall, och om sanningen skall fram så skänker de en smula krydda åt föreställningarna.

En gladiator slåss antingen på de stora arenorna som finns i de större städerna eller så tillhör gladiatorn ett resande sällskap som ordnar matcher ute på landsbygden. Gladiatorn är vanligtvis tränad på flera olika vapen – ofta exotiska och respektingivande. Det finns stora pengar att hämta för en framgångsrik gladiator men enbart död och lemlästning för de andra. Många gladiatorer utövar yrket på 'halvtid' och kombinerar gladiatoryrket med till exempel soldatyrket eller livnär sig som daglönare, hantverkare eller sysslar med brottslig verksamhet.

Framgångsslag: STY, RÖR, PER

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Läkekonst, Slagsmål, Smyga, Undvika, <Vapenfärdighet>*, <Vapenfärdighet>**, <Vapenfärdighet>, Övertala.

Specialfärdigheter: (2T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (5|25|100) × Ob3T6 silvermynt.

Vanlig sold: Gladiatorns Rykte × 20 silver per strid.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|0|1) st B-val, (0|1|2) st D-val, (2|5|7) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen två yrkesmässiga kontakter. Slå slag på tabellen för kontakter för att avgöra vilka kontakterna är (slå inte för relationens natur). Gladiatorns Rykte (gladiator) ökar med fyra poäng (+4).

* Får bytas ut mot en vanlig stridskonst.

** Får bytas ut mot en ovanlig stridskonst.

Härjare

Härjare är benämningen på en medlem i ett rövarband som plundrar landsbygden och ibland mindre städer. Plundringstågen kan hålla på ett bra tag och sträcka sig över stora avstånd innan härjarna återvänder till sin hemort. Rövarband som sysslar med att härja och plundra landsbygden är ofta ganska stora – ibland flera hundra personer. Bandet är ofta toppstyrt av en rövarhövding som sällan tolererar några mothugg. Rebelliska frihetskämpar klassas ofta som härjare av överheten medan folket kan ha en helt annan syn på dem. Härjaryrket är förhållandevis riskabelt. Skulle härjaren bli tillfångatagen så är stupstocken inte långt borta. Endast de mest rutinerade härjarna lyckas överleva på sitt värv – många får lov att lära sig färdigheter som jakt och överlevnad för att överhuvudtaget ha en chans.

Frihetskämpande härjare som inte plundrar lokalbefolkningen kan istället få hjälp av dem i form av beskydd eller att få mat. Dessa frihetskämpar brukar bestå av fredlösa som anser att de har blivit orättvist behandlade av överheten i landet. Dessutom brukar dessa fredlösa härjare många gånger ha någon form av ideal eller hederskodex som de lever efter – exempelvis att inte plundra lokalbefolkningen eller att bara härja hos de rika.

Hos mer kriminella rövarband tenderar större grupper många gånger att brytas upp i mindre enheter under lokala ledare. Mellan dessa råder inte sällan en bitter maktkamp. Därför är det inte helt ovanligt att stora härjarband mer eller mindre tar kål på varandra. Men just större härjarband brukar jagas ned av uppbåd som den lokale makthavaren sätter samman. Ibland kan detta uppbåd till och med bestå av före detta medlemmar i rövarhövdingens band.

Framgångsslag: STY, TÅL, RÖR

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Gömma, Jakt, Klättra, Skumraskaffärer, Smyga, Speja, Undvika, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>, Värdera, Överlevnad.

Specialfärdigheter: (1T6+3) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (5|20|100) × Ob3T6 silvermynt.

Sold: Härjarens inkomst kommer från plundring. Oftast råder någon form av andelssystem där rövarledaren har ett antal andelar medan den simple härjaren får nöja sig med en andel.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (1|2|3) st C-val, (2|4|6) st X-val.

Övrigt: Om karriären är misslyckad (endast ett framgångsslag lyckades) så har rollpersonen suttit Ob2T6 månader i fängelse för sina brott. Om karriären är lyckad (alla framgångsslagen lyckades) så har rollpersonen lyckats skaffa sig en mindre tjuvgömma. Slå ett slag på förmögenhetstabellen (tabell 2-36 i regelboken) för att bestämma skattens storlek.

Krigarmagiker

En krigarmagiker är en magiker som specialiserat sig på besvärjelser, ritualer eller alkemi med avsikt att använda dem i strid. Det finns huvudsakligen tre typer av krigarmagiker.

Den vanligaste typen är fast anställda magiker som för sin herres räkning ser till att förbättra oddsen på slagfältet. Sätten att uppnå detta varierar – krigarmagikerna kan ha såväl offensiva som defensiva uppgifter, ofta som helare eller moralstärkare. Den här typen av magiker utbildas oftast på speciella krigsakademier.

Den andra typen av krigarmagiker är lejda besvärjare som oftast har direkta mål, såsom att ta kål på motståndarsidans ledare eller fungera som livvakt åt arméns befälhavare. Hela förband av stridande magiker är ovanliga men har ändå förekommit lite varstans genom historien.

Det finns dessutom en tredje typ av krigarmagiker som figurerar i vanliga legoknektsförband. Dessa är skickliga med vapen samtidigt som de kan använda sig av sin magi för att få fienden på fall.

Det finns ett flertal magikersällskap som fostrat berömda krigarmagiker. Asharina är känt för sina många små magikergillen där de flesta av områdets magiker är medlemmar. Akademierna i Chadarians hopp utbildar ofta magiker som i händelse av krig skall uppgå som specialförband i den lokala milisen – detta är akademiernas sätt att betala skatt. Kabalaorden och de cirefaliska universiteten går också i bräschen för användandet av magi i fält. Magiker efterfrågas även inom flottan. En man eller kvinna som med en mindre kraftansträngning kan sätta eld på de fientliga fartygens segel kan göra stora pengar på en karriär inom flottan. Cirefalier och asharier nyttjar ofta krigarmagiker på detta sätt, så även sabrierna och de sydasharinska flottorna.

Framgångsslag: PSY, VIL, BIL

Yrkesfärdigheter: (60|90|110) enheter: Alkemi, Alstra <aspekt>, Astrologi, Besvärjelse, Magiförnimmelse, Ockultism, Ritual, <Språk>, <Skrift>, Teoretisk magi, Transformering, Undervisning, <Vapenfärdighet>*.

Besvärjelser: (1T6+3) enheter för att skaffa formaliserade besvärjelser eller ritualer (en magnitud kostar en enhet).

Specialfärdigheter: (1T6+2) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (40|50|70) enheter.

Startkapital: (10|50|100) × Ob3T6 silvermynt.

Sold: 25–200 silver per vecka.**

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (0|1|2) st C-val, (2|3|4) st D-val, (2|4|6) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen en formelsamling med ytterligare (1T6+6) magnituder besvärjelser. Observera att rollpersonen ännu inte har lärt sig dessa besvärjelser.

* Kan bytas ut mot en vanlig stridskonst.

** Vissa magiker får istället lön efter vilka besvärjelser de kastar, vanligtvis ca 20 silver per magnitud.

Legoknekt

Som legoknekt säljer man sina stridskunskaper till högstbjudande, ofta vid tillfälliga krig eller exempelvis som eskort till handelskaravaner. Det är vanligt att en legoknekt tillhör ett speciellt legokompani vars medlemmar tillsammans kan förhandla sig till bättre sold. Legoknekten lever ofta osäkert då hyrda soldater ofta anses vara en förbrukningsvara.

Antagning och grader: I princip vem som helst kan ta värvning i ett kompani, bara man uppfyller kraven (oftast att kunna hantera ett vapen hjälpligt och ha de fysiska förutsättningarna för yrket). För att stiga i graderna från menig krävs det dock att man lyckas med ett antal befordringsslag. Maximalt får man göra ett slag per år. Olika kompanier kan ha olika gradsystem och den följande listan får därför tas som en generalisering. Spelledaren är fri att modifiera den efter behag.

Korpralen fungerar som gruppbefäl. För att uppnå denna grad måste man lyckas med normalsvåra (Ob3T6) slag mot Krigsföring samt Ledarskap.

Sergeanten fungerar som plutonbefäl. För att uppnå denna grad måste man lyckas med ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Krigsföring samt ett svårt (Ob4T6) slag mot Ledarskap.

Löjtnanten (ibland titulerad kapten) fungerar som militär befälhavare för kompaniet. Löjtnanten tar även alla beslut i administrativa frågor, såsom kontraktering och avlöning. För att uppnå denna grad måste man lyckas med svåra (Ob4T6) slag mot Krigsföring och Ledarskap. Dessutom är det en förutsättning att kompaniet står utan ledare för att man skall kunna ta hans plats.

Uppnådd grad: Om endast ett framgångsslag lyckas får rollpersonen graden menig. Om två framgångsslag lyckas får rollpersonen graden korpral. Om alla tre framgångsslag lyckas får rollpersonen graden sergeant.

Framgångsslag: STY, TÅL, RÖR

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Krigsföring, Ledarskap, Läkekonst, Marsch, Rida, Slagsmål, Undvika, <Vapenfärdighet>*, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>.

Specialfärdigheter: (2T6+3) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (5|20|50) × Ob3T6 silvermynt.

Sold: Menig: 1 andel, Korpral: 2 andelar, Sergeant: 3 andelar, Löjtnant: 4 andelar.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|0|1) st C-val, (2|5|7) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik som soldat (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit befordrad och är nu exempelvis sergeant.

* Vapenfärdigheten kan bytas ut mot en vanlig stridskonst. Se kapitel tre.

Livvakt

Som livvakt har man betalt för att beskydda sin uppdragsgivare eller någon av uppdragsgivarens skyddslingar. En förutsättning för att få anställning som livvakt är att man sätter skyddslingens liv före sitt eget. Man måste således vara beredd på att offra sitt liv för skyddslingens fortlevnad. Rent praktiskt kan detta bestå i att uppehålla rövarna medan skyddslingen springer därifrån, kasta sig framför den pil som egentligen var avsedd för skyddslingen eller genomsöka skyddslingens rum på värdshuset och ramla in i det bakhåll som även det var avsett för skyddslingen.

Livvaktsyrket är inte alltid så farligt som det låter. Ofta rör sig uppdragen om att eskortera skyddslingen genom relativt säkra områden eller helt enkelt stå på vakt utan för skyddslingens rum för att avskräcka tjuvar och annat löst folk. Å andra sidan kan man när som helst befinna sig involverad i bråk eller regelrätt strid och en livvakt måste därför hela tiden vara på helspänn.

Livvakten har ofta en militär bakgrund, men det finns förstås gott om undantag. På vissa håll i Mundana finns dessutom utpräglade livvaktsskolor där såväl militära som civila vakter utbildas. En militär livvakt kallas oftast gardesman och ingår så gott som alltid i ett speciellt förband, kallat garde. Ett garde är oftast uppbyggt efter arméns gängse befälsgång.

De flesta livvakter är emellertid självverkande och tillhör sällan någon speciell organisation, med undantag för det lokala gillet, i den mån gillesväsendet existerar.

Många livvakter anlitas endast för kortare jobb och har därför oftast haft många arbetsgivare. Motsatsen finns förstås också, där livvakten och hans uppdragsgivare tillsammans tillbringat mer tid än, säg uppdragsgivaren och hans hustru. Många livvakter följer sin herre i princip hela livet. Dessa livvakter tenderar bli mycket skickliga eftersom det är enklare att skydda en person vars vanor man studerat i hela sitt liv.

Framgångsslag: STY, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Etikett, Läkekonst, Rida, Skumraaskaffärer, Slagsmål, Spåra, Speja, Söka, Undvika, <Vapenfärdighet>*, Övertala.

Specialfärdigheter: (2T6+2) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|25|100) × Ob3T6 silvermynt.

Sold: ca 40 silver per vecka.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|1|2) st D-val, (2|5|7) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen två yrkesmässiga kontakter. Slå slag på tabellen för kontakter för att avgöra vilka kontakterna är (slå inte för relationens natur).

* Får bytas ut mot en vanlig eller ovanlig stridskonst. Se kapitel tre.

Milisman

En milisman är en person som är anställd för att ställa upp i krig eller till försvar om det skulle bryta ut krig. I fredstid kan milismannen arbeta med andra sysslor – exempelvis som vakt, med patrullering på landsbygden, som stadsvakt eller med träning av rekryter. Om fred råder så behöver milismannen bara tjänstgöra under en liten del av året.

Milismannen har alltid ett yrke vid sidan av den militära tjänstgöringen. Absolut vanligast är att milismannen är bonde, men han kan även vara hantverkare eller någon typ av köpman.

Antagning och grader: För att stiga i graderna från ordinär milisman krävs det dock att man lyckas med ett antal befordringsslag. Maximalt får man göra ett slag per år. Olika länder kan ha olika gradsystem – vissa länder kanske inte ens har en milis. De följande graderna får därför ses som en generalisering. Spelledaren är fri att modifiera den efter behag.

Vanlig milisman blir man om man uppfyller landets krav för detta (exempelvis att man är av manligt kön i åldern 15–49 år).

Korpralen fungerar som gruppbefäl. För att uppnå denna grad måste man lyckas med normalsvåra (Ob3T6) slag mot Krigsföring samt Ledarskap.

Sergeanten fungerar som plutonbefäl (en pluton är ca 40 man). Detta är i allmänhet den högsta grad en milisman kan uppnå. Högre grad innehas endast av yrkesofficerare. För att uppnå sergeants grad måste man lyckas med ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Krigsföring samt ett svårt (Ob4T6) slag mot Ledarskap.

Uppnådd grad: Om endast ett framgångsslag lyckas är rollpersonen en ordinär milisman. Om två framgångsslag lyckas får rollpersonen graden korpral. Om alla tre framgångsslag lyckas får rollpersonen graden sergeant.

Framgångsslag: STY, TÅL, RÖR

Yrkesfärdigheter: (40|50|60) enheter: Drill med <vapen>*, Krigsföring, Lagkunskap, Läkekonst, Marsch, Slagsmål, Undvika, <Vapenfärdighet>.

Specialfärdigheter: (1T6+2) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (60|90|120) enheter**.

Startkapital: (5|20|50) × Ob3T6 silvermynt.

Sold: Milisman: ca 20 silver per vecka, Korpral: ca 30 silver per vecka, Sergeant: ca 40 silver per vecka.

Startutrustning: (2|3|4) st A-val, (1|2|3) st B-val, (1|2|3) st C-val, (0|0|1) st D-val, (1|2|3) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit befordrad och är nu exempelvis sergeant.

* Stridskonst. Se sidan 54 i den här boken.

** Dessa enheter bör spegla milismannens egentliga yrke, i många fall jordbrukare. Se ett annat yrke (sidorna 62–71 i regelboken) för förslag på lämpliga färdigheter.

Prisjägare

En prisjägare spårar upp individer och återbördar dem till prisjägarens uppdragsgivare. Oftast handlar det om efterlysta personer eller förrymda brottslingar som skall jagas rätt på. Ersättningen brukar bestå av en belöning som prisjägaren får efter ett utfört uppdrag. Vissa mer farliga uppdrag kan vara värda flera hundra eller i vissa fall över tusen silvermynt.

Förutsättningen för att lyckas som prisjägare är att ha förmågan att kunna tala med människor och få ur dem information. Om prisjägaren är vältalig och socialt kompetent brukar det inte vara så svårt, men prisjägare som misshandlar eller klår upp folk för att få ur dem information brukar ofta få ett dåligt rykte – ofta ses dem på med samma förakt som de som prisjägaren är ute efter att fånga in. Skickligheten som prisjägare ligger ofta i att kunna fånga in den eftersökte utan att allvarligt skada eller döda denne. Mindre skickliga prisjägare brukar satsa på det motsatta – att återföra brottslingen död.

Inom de flesta civiliserade stater i Mundana finns det statligt anställda prisjägare som för de rådandes sak söker upp fiender och återbördar dem. Dessa brukar ha en fast lön och ser belöningen som en bonus. De privata prisjägarna reser istället runt i Mundana för att söka nya uppdrag och nya pengar. När en prisjägare har varit med ett tag så brukar han tacka nej till 'lätta' uppdrag och koncentrerar sig på att välja svårare och farligare uppdrag, eftersom dessa både ger bättre betalt och en större utmaning. Prisjägaren är ofta disillusionerad efter att ha bevittnat de sämsta sidorna hos de individer som han söker upp och infångar. Han är därför ofta cynisk, bitter och känslokall. Han ser belöningen som den enda motiveringen och har ofta något mål med de pengar han samlar ihop – kanske att sluta och starta ett värdshus eller bygga sig en gård någonstans.

Framgångsslag: STY, PSY, VIL

Yrkesfärdigheter: (60|80|100) enheter: Förklädnad, Läkekonst, Rida, Slagsmål, Smyga, Spåra, Speja, Undvika, <Vapenfärdighet>*, <Vapenfärdighet>, Övertala.

Specialfärdigheter: (2T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (40|60|80) enheter.

Startkapital: (5|25|100) × Ob3T6 silvermynt.

Sold: ca 100 silver per uppdrag.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|1|2) st D-val, (2|5|7) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen två yrkesmässiga kontakter. Slå slag på tabellen för kontakter för att avgöra vilka kontakterna är (slå inte för relationens natur).

* Får bytas ut mot en vanlig stridskonst.

Spejare

Att vara spejare innebär att man för militärens räkning ser till att få fram information om fiendens truppförflyttningar, hur terrängen framför den egna styrkan ser ut samt för att förebygga överfall och bakhåll.

Spejarna finns inom både rytteriet och fotfolket. Det finns olika tillvägagångssätt för spejare – vissa färdas en och en medan andra färdas i mindre grupper. Att vara bevandrad i vildmarken är ett måste, liksom besitta förmågan att agera självständigt, kunna gömma sig på samma plats under längre stunder och ständigt vara beredd att snabbt förflytta sig vid upptäckt.

Spejare bär sällan tyngre vapen eller rustning. Vanligt är mjukt läder samt ett enhandsvapen och en båge om spejaren kan skjuta med en dylik. Dessutom har de med sig mat och i vissa fall även brevduvor för att skicka meddelanden till staben.

Spejarna är en respekterad del av varje här då deras underrättelser kan vara helt avgörande för härens framtid. Korrekt information och snabb rekognoscering underlättar mycket för härens planerande. Skickliga och erfarna spejare tenderar att efter ett tag bli ensamvargar som hellre tyr sig till skog och mark än de övriga i hären.

Det finns även personer som anlitas lokalt som spejare, vilka betalas för just det aktuella uppdraget. Dessa brukar vara skogsmän som är mycket väl bevandrade i just det område som hären tänker agera i. En sådan spejare kallas ibland för vägvisare eller stigfinnare.

Liksom många andra soldater har spejarna andra yrken i fredstid. Många lever i eller i anslutning till mer ociviliserade trakter och livnär sig där på till exempel jakt eller fiske. Många spejare kan dessutom åta sig mindre jobb, till exempel som vägvisare åt köpmän eller till och med som livvakter.

Framgångsslag: RÖR, SYN, HÖR

Yrkesfärdigheter: (60|90|120) enheter: Djurlära, Geografi, Gömma, Krigsföring, Ledarskap, Läkekonst, Marsch, Rida, Skidor, Slagsmål, Smyga, Speja, Spåra, Undvika, <Vapenfärdighet>*, <Vapenfärdighet>, Väderkännedom, Överlevnad.

Specialfärdigheter: (2T6+3) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (40|50|60) enheter.

Startkapital: (5|20|50) × Ob3T6 silvermynt.

Sold: Se milisman, legoknekt, stadsvakt eller yrkessoldat beroende på inom vilken sorts militär styrka spejaren verkar.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|0|1) st C-val, (2|5|7) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik som spejare (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit befordrad och är nu exempelvis sergeant.

* Vapenfärdigheten kan bytas ut mot en vanlig stridskonst. Se kapitel tre.

Stadsvakt

Som stadsvakt fungerar man oftast som ordningsman eller portvakt i en stad eller en större by. Det faller på stadsvakten att hålla ordning, vakta portarna, patrullera gatorna, arrestera brottslingar och undersöka brott. En stadsvakt är anställd av staden och har ofta en bostad innanför murarna. Stadsvakten får sällan uppdrag utanför stadens murar men ibland händer det att de får ingripa i närområdet runt staden.

Antagning och grader: För att stiga i graderna från menig krävs det dock att man lyckas med ett antal befordringsslag. Maximalt får man göra ett slag per år. Olika städer och kulturer kan ha olika gradsystem. Den följande listan får därför tas som en generalisering. Spelledaren är fri att modifiera den efter behag.

Menig blir man om man klarar de specifika kraven. Oftast består dessa i att man skall kunna hantera minst ett vapen hjälpligt. Som menig stadsvakt sysslar man just med bevakning av staden.

Korpralen fungerar som gruppbefäl. För att uppnå denna grad måste man lyckas med normalsvåra (Ob3T6) slag mot Krigsföring samt Ledarskap.

Sergeanten fungerar som plutonbefäl. För att uppnå denna grad måste man lyckas med ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Krigsföring samt ett svårt (Ob4T6) slag mot Ledarskap.

Löjtnanten (ibland titulerad kapten eller vaktkapten) fungerar som högste befälhavare och ansvarige för stadsvakten. För att uppnå denna grad måste man lyckas med svåra (Ob4T6) slag mot Krigsföring och Ledarskap.

Uppnådd grad: Om endast ett framgångsslag lyckas får rollpersonen graden menig. Om två framgångsslag lyckas får rollpersonen graden korpral. Om alla tre framgångsslag lyckas får rollpersonen graden sergeant.

Framgångsslag: STY, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Drill med <vapen>*, Lagkunskap, Ledarskap, Läkekonst, Slagsmål, Speja, Söka, Undvika, Värdera, Övertala.

Specialfärdigheter: (2T6+2) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (5|20|50) × Ob3T6 silvermynt.

Sold: Menig: ca 20 silver per vecka, Korpral: ca 30 silver per vecka, Sergeant: ca 40 silver per vecka, Löjtnant: ca 50 silver per vecka.

Startutrustning: (2|3|4) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|0|1) st C-val, (2|3|4) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik som soldat (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit befordrad och är nu exempelvis sergeant.

* Stridskonst. Se sidan 54 i den här boken.

Tirakkrigare [tirakiskt yrke)

Den stora massan tiraker utgörs av stamkrigare – fria kvinnor och män som tillsammans jagar, fiskar och försvarar stammen mot yttre fiender. Stamkrigarna lyder under trokkan (och rådet i Bazirks fall) som enväldigt bestämmer över stamsamhället. I händelse av krig ställs stamkrigarna under binderakkens (den tirakiske härledarens) ledning. Stamkrigarna har tre huvudsakliga uppgifter: att tillverka hantverk, att skaffa fram mat och förnödenheter samt att försvara stammen. En stamkrigare sysslar ofta med alla dessa uppgifter. Vissa dagar tillverkar hon en pilbåge, andra dagar deltar hon i jaktlaget och då och då drar hon och de andra krigarna ut för att anfalla rivaliserande stammar.

Ju mer tiraken åldras, desto mer specialiserad tenderar hon att bli på en särskild uppgift. Tiraken får då ofta i uppgift att lära ut sina kunskaper inom ett område till de yngre tirakerna. De äldre stamkrigarna äger ofta stor kunskap om 'sitt' specifika ämnesområde. Trots detta hyser de yngre tirakerna sällan speciellt stor respekt för de äldre. En gammal stamkrigare som inte längre tillför stammen något måste vandra ut i vildmarken eller se till att offra sitt liv i strid för att inte vara stammen till last. Detta beteende är allra störst bland frakktirakerna då dessa vanligen lever på en mer primitiv nivå än övriga tiraker.

Bazirks stamkrigare mer eller mindre bor på havet. De tar varje chans att få komma ut till havs för att fiska, sjöröva, eller bara segla omkring. En stamkrigare av Bazirks ätt känner sig alltid bäst till mods med en god bris i seglen.

Marnakhtiraker lever bland människor och stamkrigarmentaliteten har bland dem blivit allt mer ovanlig. De har beblandat sig med människor och deras seder har blivit mer människolika. Dessutom har stammen kommit att ha en mindre funktion i civilisationen där det inte krävs att man är stark och frisk för att överleva.

Framgångsslag: STY, TÅL, VIL

Yrkesfärdigheter: (80|100|120) enheter: Fiske, Gömma, <Hantverksfärdighet>, Jakt, Marsch, Rida (ulv), Sjömannaskap*, Slagsmål, Smyga, Speja, Spåra, <Stridskonst>**, Supa, Undvika, <Vapenfärdighet>, Överlevnad.

* Endast kustlevande Bazirk.

** Tiraker har möjlighet att lära sig stridskonsten Tirakuppfostran. Gûrder har möjlighet att lära sig stridskonsten Gûrderuppfostran. Trukher har möjlighet att lära sig stridskonsten Trukhuppfostran.

Specialfärdigheter: (3T6+1) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (20|40|60) enheter.

Startkapital: (0|1|2) × Ob3T6 trugg.

Startutrustning: (0|1|3) st A-val, (0|0|1) st B-val, (0|0|1) st C-val, (1|2|4) st X-val.

Vapenmästare

Runt om i Mundana finns det individer som lever för att förfina och förbättra sin skicklighet med vapen. En sådan individ kallas för vapenmästare. En vapenmästare kan antingen satsa på att bli bäst på ett eller ett fåtal vapen eller så kan han försöka sig på att behärska så många vapen som möjligt.

En vapenmästare kan försörja sig på olika saker. Vanligt är att vapenmästarna finns anställda på någon vapenskola eller krigsakademi någonstans där de mot fast betalning lär upp skolans elever i konsten att slåss och bruka vapen. Andra känner sig kvävda av något sådant och väljer heller att resa runt och se mer av världen och förbättra sina egna kunskaper. Under tiden kan de stanna kortare tidsperioder, sällan längre än ett halvår, för att träna upp någon välbeställd person i att kämpa. Det finns även vapenmästare som specialiserat sig på dueller. Dessa är vanligast inom det cirefaliska samväldet men existerar även på andra håll i Mundana. Duellanterna (som dessa specialiserade vapenmästare brukar kallas) är ofta mycket dyra att anlita. De flesta kräver dessutom betalningen i förskott, så att deras familj har något att försörja sig av om något skulle hända.

Det finns också vapenmästare som säljer sina tjänster till någon betydelsefull person och agerar som dennes livvakt, tränare och rådgivare. Dessa besitter många gånger kunskaper om världen och om taktik som den lokala befälhavaren inte har haft möjlighet att själv förkovra sig i.

En vapenmästare är ofta ganska självupptagen och låter inget eller ingen störa hans träning och förfining av hans tekniker. Många vapenmästare är dessutom arroganta snobbar som anser att personer som inte nått upp till vapenmästarens förfining är mindre värda. Rykte är oerhört viktigt för en vapenmästare.

Framgångsslag: STY, RÖR, PSY

Yrkesfärdigheter: (90|120|150) enheter: Etikett, Filosofi, <Hantverk>, Heraldik, Krigsföring, Ledarskap, Läkekonst, Undervisning, Undvika, <Vapenfärdighet>*, <Vapenfärdighet>**, <Vapenfärdighet>***, Övertala.

Specialfärdigheter: (1T6+3) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (10|20|30) enheter.

Startkapital: (5|25|100) × Ob3T6 silvermynt.

Sold: 60 silver per vecka.

Startutrustning: (0|1|2) st A-val, (0|0|1) st B-val, (0|1|2) st D-val, (4|8|12) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik (alla framgångsslagen lyckas) så ökar vapenmästarens Rykte (vapenmästare) med fyra poäng (+4).

* Får bytas ut mot en vanlig stridskonst.

** Får bytas ut mot en ovanlig stridskonst.

*** Får bytas ut mot en unik stridskonst.

Yrkessoldat

Många arméer håller sig med fast anställda krigare – så kallade yrkessoldater. Yrkessoldaterna har en fast månatlig lön men äger samtidigt förmåner i stil med fri kost och logi. Yrkessoldatens uppgifter i fredstid är att fungera som garnison i en stad eller en borg, tillsammans med stadsvakten arbeta för att upprätthålla ordningen samt förstås att sköta såväl sin egen träning som milismännens. I krigstid ingår yrkessoldaterna ofta i förband direkt underställda kungen eller befälhavaren.

Antagning och grader: I princip vem som helst kan ta värvning i ett lands armé. För att stiga i graderna från rekryt krävs det att man lyckas med ett antal befordringsslag. Maximalt får man göra ett slag per år. Olika arméer kan ha olika gradsystem och den följande listan får därför tas som en generalisering. Spelledaren är fri att modifiera den efter behag.

Menig blir man genom att lyckas med ett mycket lätt (Ob1T6) slag mot Stridsvana.

Korpralen fungerar som gruppbefäl. För att uppnå denna grad måste man lyckas med normalsvåra (Ob3T6) slag mot Krigsföring samt Ledarskap.

Sergeanten fungerar som plutonbefäl. För att uppnå denna grad måste man lyckas med ett normalsvårt slag (Ob3T6) mot Krigsföring samt ett svårt (Ob4T6) slag mot Ledarskap.

Löjtnanten fungerar som kompanibefäl. För att uppnå denna grad måste man lyckas med svåra (Ob4T6) slag mot Krigsföring och Ledarskap.

Kaptenen för befälet över ett helt regemente. För att uppnå denna grad måste rollpersonen lyckas med svåra (Ob4T6) slag mot Ledarskap och Krigsföring samt ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Stridsvana.

Framgångsslag: STY, TÅL, RÖR

Yrkesfärdigheter: (50|70|90) enheter: Krigsföring, Ledarskap, Läkekonst, Marsch, Rida, Slagsmål, Undvika, <Vapenfärdighet>*, <Vapenfärdighet>, <Vapenfärdighet>.

Specialfärdigheter: (2T6+4) enheter för att höja Stridsvana.

Valfria färdigheter: (50|70|90) enheter.

Startkapital: (5|20|50) × Ob3T6 silvermynt.

Sold: Milisman: ca 20 silver per vecka, Korpral: ca 30 silver per vecka, Sergeant: ca 40 silver per vecka, Löjtnant: ca 50 silver per vecka, Kapten: ca 60 silver per vecka.

Startutrustning: (1|2|3) st A-val, (1|2|3) st B-val, (0|0|1) st C-val, (2|5|7) st X-val.

Övrigt: Om karriären är framgångsrik som soldat (alla framgångsslagen lyckas) så har rollpersonen blivit befordrad och är nu exempelvis sergeant.

* Vapenfärdigheten kan bytas ut mot en vanlig stridskonst. Se kapitel tre.

KRIGARORDNAR

Krigarordnar är särskilda sammanslutningar av krigare som verkar för ett och samma övergripande mål. Ibland är det ett väldigt konkret mål, såsom att bekämpa en gemensam fiende, men ibland är målen mer övergripande, till exempel att alla krigare försöker upprätthålla ett för dem viktigt ideal. De sällskap som presenteras nedan utgör endast ett urval av alla de krigarordnar som existerar i Mundana. Riddarordnar och tempelriddarordnar har förlagts till boken 'Riddaren' – nedan presenteras enbart krigarordnar utan krav på adelstillhörighet.

Organisationer och ordnar

För att lära sig strida med vapen är det nästan alltid nödvändigt att skaffa sig en lärare. Att lära sig hantera ett svärd på egen hand är visserligen möjligt, men det tar lång tid. Alternativet är att gå med i en militär organisation. Fördelen med detta är att man dels har en organisation att stödja sig på och dels tillgång till undervisning i vapenföring. Nackdelarna är att man måste lyda organisationens regler och hela tiden utföra de order ens överordnade utfärdar.

De allra flesta militära organisationer har antagningskrav för de personer som önskar ta värvning. Exakt vad som gäller anges i respektive beskrivning av de olika krigaryrkena. Alla militära organisationer har olika grader (eller titlar) som man kan uppnå. Varje grad hör samman med specifika skyldigheter, befogenheter och inte minst ansvar. Om krigaren vill stiga i graderna måste han eller hon genomgå ett så kallat befordringsprov. För att lyckas med ett befordringsprov måste man slå ett slag för varje färdighet eller attribut som anges för befordringsprovet i beskrivningen av krigaryrket. Om alla slagen lyckas så befordras rollpersonen till den nya graden.

Vissa krigaryrken faller inte inom ramarna för någon militär organisation. Exempel på sådana är prisjägare, gladiatorer och vapenmästare som oftast verkar fristående. Nedan beskrivs ett stort antal krigarordnar där rollpersonerna kan söka medlemskap.

Blodsbröderna



När man blandat blod med en annan medlem av orden och svurit eden är man en blodsbroder: vanligtvis en mäktig krigare som utför legouppdrag för pengar. Blodsbröderna bär svarta mantlar och svarta eller mörka rustningar. De är fruktade för sin lojalitet mot vem som helst som kan betala. De strider oftast var för sig, och fungerar då oftast som sergeanter eller ledare för mindre grupper av soldater, men det händer att flera blodsbröder arbetar tillsammans i en elitstyrka när uppdragen så kräver. Blodsbröderna har fyra kända kapitelhus i Mundana: ett i Abin-Thukor, ett i Hammarnäs, ett i Cretén och ett i Falano – alla mycket storslagna och väl besfästa. Det finns även ett stort antal mindre kapitelhus, som dock ofta sammanfaller med en ordensmedlems hem eller borg.

Antagningskrav: Den sökande måste svära fullständig trohet till en mästare, alternativt stormästaren.

Tabun: Att bryta ett ingånget avtal.

Förpliktelser: Som blodsbroder måste man hjälpa en blodsbroder i nöd, inom rimliga gränser. Man får aldrig lämna en blodsbroder åt fienden. En svårt sårad blodsbroder måste räddas från slagfältet, eller i värsta fall ges en nådastöt, allt för att han inte skall kunna infångas och sättas i icke hedervärd fångenskap.

Mall för krigarordnar

En beskrivning av en krigarorden består av ordens namn; en kort beskrivning av ordens utformning; ordens antagningskrav; vilka tabun och förpliktelser som finns inom orden; vilka färdigheter man som medlem kan få träning i vid ordens kapitelhus; och till sist olika grader och titlar inom orden.

Antagningskrav: Vilka krav som måste uppfyllas för att krigaren skall kunna bli medlem av orden. Ett allmänt antagningskrav (som alltså gäller för alla ordnar) är att rollpersonen har lyckats med åtminstone ett av framgångsslagen för sitt yrke. En krigare kan normalt inte bli medlem av en orden som han tidigare blivit utesluten från.

Tabun: Brott som, om de uppdagas, gör att krigaren utesluts ur orden eller till och med får en dödsdom över sig. Ett allmänt tabu är att man inte får avslöja ordens eventuella hemliga ritualer för icke medlemmar.

Förpliktelser: Regler som, om krigaren ertappas med att bryta mot dem, vanligtvis föranleder någon form av straff, ofta en extra tribut till orden eller någon form av extra tjänstgöring. En allmän förpliktelse är att man måste lyda sina överordnade inom orden. En annan allmän förpliktelse är att man måste hjälpa en broder/syster i nöd, inom rimliga gränser naturligtvis.

Färdigheter: De färdigheter som man kan lära sig vid samtliga (eller så gott som samtliga) av ordens kapitelhus, träningsplatser och andra avdelningar. Även andra färdigheter kan förekomma. Träningen är vanligtvis gratis för ordensmedlemmar, men ofta förutsätts motprestationer av samma grad (till exempel att själv fungera som lärare för andra ordensmedlemmar).

Titlar och grader: Ordens olika grader och vad som krävs för att uppnå dem. Slag för att stiga i graderna görs med angiven tärningskombination mot angiven färdighet. Om slaget lyckas uppnår krigaren den högre graden. Om det krävs flera slag måste samtliga lyckas för att rollpersonen skall stiga i grad. Endast ett försök att stiga i graderna per år bör tillåtas. Se även tabell V-2.

Symboler: Här beskrivs ordens vanligaste symboler eller dess eventuella vapensköld.

Färdigheter: Krigsföring, Ledarskap, <Stridskonst>, Övertala.

Titlar och grader: Se tabell V-2.

Symboler: Den svarta manteln och rustningen. En röd eldshand mot en vit bakgrund.

Det dolda inseglets bärare



År 2433 e.D. grundades det dolda inseglets bärare av den thalaskiske krigarmagikern Mazoum Veshinir Umbra. Orden skyddar visdom från en svunnen tid. Denna visdom finns inte nedtecknad, utan lärs in av medlemmarna, strof för strof. Ingen av medlemmarna kan alla strofer, utan endast tillsammans skulle de kunna foga samman all visdom till en förståelig helhet. Innan någon dör måste dennes kunskap gå vidare till en nykomling i orden. Totalt består visdomen, som även benämns det dolda inseglet, av 33 strofer. Dessa strofer är uppdelade mellan ordens 99 medlemmar, så att varje strof bärs av tre olika individer – detta för att helheten inte skall förstöras.

Antagningskrav: Den sökande måste lyckas med ett normalsvåra (Ob3T6) slag mot Filosofi och Alstra <aspekt>.

Tabun: Man får aldrig yppa en visdomsstrof för någon som inte är utvald enligt Mazoum av Umbras matematiska system.

Förpliktelser: Att vart nionde år besöka ordensmötet (hålls vanligtvis på hemlig plats i Thalamur). Det dolda inseglets bärare måste aktivt verka för att samla kunskap om det förflutna.

Färdigheter: <alla magiska färdigheter>, Filosofi, <Skrift>, Stridskonst: Ärkemagikerns stridskonst.

Titlar och grader: Se tabell V-2, med undantag för krigarna som kallas sigillbärare. Kaptensgraden utgår.

Symboler: Den obrutna cirkeln.

Dräparna



Medlemmarna i denna gamla krigarorden lever för endast en sak. Det är att krossa Drakväktarna. Drakväktarna utgör en ohelig allians mellan drakar och människor och tros ha burit skulden till det forna imperiet Colonans fall genom att ha åtdragit sig gudarnas vrede. Dräparna ser det därför som sin skyldighet att utplåna de återstående drakväktarna och på så viss återrätta Colonans forna glans. Drakväktarna är människor givna särskilda krafter av varsin drake som de också har ett särskilt band till. Bland annat så skall de vara odödliga i fråga om ålder samt mycket svåra att döda. Deras band med draken ger dem dessutom en fruktansvärt mäktig allierad. Dräparna tränas därför rigoröst i en mängd olika lämpliga färdigheter, ofta redan från tidig ålder, i deras byar i det nuvarande riket Colonan. Träningen innefattar även en intensiv indoktrinering av dräparnas ideal och det finns få styrkor som kan mäta sig med dem i fråga om disciplin och förmågan att lyda order. I träningen ingår även hanterandet av héavedrakar vilka är väl lämpade just för att slå ut drakar. I många århundraden höll dräparna låg profil tills för bara ett par år sedan då en ny ledare dök upp och blåste nytt liv i kampen igen. Ytterligare drakväktare oskadliggjordes och dräparna sägs nu vara närmre sitt slutgiltiga mål än någonsin.

Antagningskrav: Den sökande måste visa sig dräparna trogen genom att lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot Lojalitet.

Tabun: Att vägra lyda en order.

Förpliktelser: Att försöka göra allt för att utplåna drakväktarna till sista man.

Färdigheter: Djurträning (dumdrake), Flyga drake, Förhöra, Gömma, Jakt (drakar), Kasta (fångstnät), Marsch, Smyga, Speja, Spåra, Stridskonst: Drakbane.

Titlar och grader: Se tabell V-2, med undantag av krigarna som kallas dräpare, beskyddarna som kallas lufthärskare (måste dock även lyckas med Ob3T6 mot Flyga drake) och kaptenens grad som kallas stordräpare.

Symboler: En bruten ring i silver vars ändar slutar med två knutna nävar. Medlemmarna bär ofta en sådan ring i en kedja runt halsen.

Konungens trogna



Den soldiska krigarorden Konungens trogna består av ofrälse krigare som i ett försök att efterlikna de soldiska riddarordnarna format ett sällskap för konungens ära och beskydd. Det viskas om att Sachsar den Vidsynte vid ett flertal tillfällen överlagt med ordens mästare för att utdela uppdrag som inte ”anstår” riddare, till exempel att de skulle konspirera mot delar av adeln. Detta är emellertid bara lösa rykten. I gemene mans ögon syns orden främst vid de kungliga torneringarna, där de dels fungerar som språkrör för bondeståndet och dessutom deltar i vissa vapenlekar, till de ofrälses stora nöje.

Antagningskrav: Den sökande måste lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot Lojalitet (konungen).

Tabun: Att skada eller motarbeta kungamakten.

Förpliktelser: Konungens trogna får inte tala illa om de kungliga. De måste skydda konungen och hans gemål och efterkommande med sina liv, i den utsträckning det är möjligt. En medlem måste (förutom att lyda sina överordnade inom orden) alltid lyda konungen och konungens företrädare. Man skall dessutom närvara vid minst ett kungligt tornerspel varje år, och där avlägga lydnadslöfte till orden och konungen.

Färdigheter: Etikett, Heraldik, Sköld, Stridskonst: Drill med svärd.

Titlar och grader: Se tabell V-2.

Symboler: En vapensköld med en sädeskärve mot röd bakgrund.

Lejonligan



I Nimto finns en sammanslutning av skickliga gladiatorer som kallas Lejonligan. Lejonligan har ett något skamfilat rykte. De drar sig inte för någon när det kommer till att vinna. Även utanför gladiatorarenan sägs Lejonligan syssla med diverse skumraskaffärer. Ligan leds av gladiatormästaren Tzalm Hircelan som har sitt högkvarter på en befäst gård utanför Nimto.

Antagningskrav: Måste utmärka sig på gladiatorarenan.

Tabun: Inga.

Förpliktelser: Betala hälften av alla inkomster (segerpremier, stöldgods och så vidare) till Lejonligan och Tzalm Hircelan.

Färdigheter: Skumraskaffärer, Slagsmål, Stridskonst: Stridsakademiutbildning, Undvika.

Titlar och grader: Lejon (motsvarar krigare), Lejonkapten (motsvarar kapten), Lejonhärskare (motsvarar stormästare).

Symboler: Ett vitt lejonet mot en röd bakgrund.

Sjöhästarnas orden



Staden Mirron i Damarien är ökänd för sin utbredda brottslighet. Smugglare, pirater och andra kriminella element gör gatorna och vattnen osäkra. Sjöhästarna är en krigarorden som bildats för ett enda syfte: att bekämpa piraterna varhelst de visar sina fula trynen. Sjöhästarnas verksamhet är emellertid kostsam, och det finns många som hävdar att en stor del av ordens inkomster kommer från sjöröveri, oftast från plundrade piratskepp men ibland, om ryktena stämmer, även från fredliga handelsskepp. Medlemmarnas skyddsgud är Navare.

Antagningskrav: Den sökande måste lyckas med ett svårt (Ob4T6) slag mot Sjömannaskap och ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot Heder.

Tabun: Man får aldrig döda en albatross.

Förpliktelser: Att göra sitt bästa för att bekämpa pirater på Mundanas alla hav.

Färdigheter: Simma, Sjömannaskap, Stridskonst: Marinkåristträning, Väderkännedom.

Titlar och grader: Se tabell V-2, med undantag för krigarna som kallas jungmän.

Symboler: En sjöhäst i silver på blått. Ett ankare med en kätting är också en vanlig symbol för Sjöhästarna.

Svarta svärdets beskyddare



Det svarta svärdets beskyddare är en ortodox orden av cirefaliskt ursprung, som består av allt från cirefaliska huskrigare till prominenta vapenmästare. Samfundet helgar krigets och svärdets kämpe som enligt 'Svärdets bok' kallas Martari. Orden är hemlig och medlemmar tas enbart upp på rekommendationer av andra ordensmedlemmar. Orden har sitt högkvarter i den caseriska staden Marek Pomian och dess medlemmar väljs noggrant ut av Mästarringen, som den innersta kretsen kallas.

Antagningskrav: Den sökande måste vara svuren till guden Martari, se 'Religioner: gudarnas kamp' sidan 75.

Tabun: Att fly eller ge upp i en strid man själv startat.

Förpliktelser: Man får inte använda andra vapen än svärd och dolk. Vapnen får aldrig vara giftbestrukna.

Färdigheter: Etikett (dueller, vapen), Falisk skrift, Rida, <Stridskonst (måste innehålla Svärd som moment)>.

Titlar och grader: Martaris lärjunge (motsvarar krigare), Martaris förkämpe (motsvarar beskyddare), Martaris svärd (motsvarar kapten), Martaris son/dotter (motsvarar mästare).

Symboler: Svärdet Zorstrak, ofta silverfärgat mot svart bakgrund.

Vandrarna under stjärnan



En mystisk orden som bildades av pyaralver, men som numera har såväl människor som pyar som medlemmar, är Vandrarna under stjärnan. De håller sina sammankomster om nätterna, ofta i öppna gläntor i skogarna eller mitt ute på vindpinade slätter. De är excentriska, rebelliska och allt som oftast utstötta ur samhället. De svär trohet till ingen, utom till Aftonstjärnan, vars vandring över firmamentet de följer med största förtjusning. Vandrarna är astrologiskt skolade, och orden följer inga regler förutom de som horoskopen sätter upp. De driver land och rike runt på jakt efter äventyr. Många av vandrarna är formidabla krigare. De väntar på ett tecken från stjärnorna när tiden är inne att färdas norrut och lämna Mundana.

Antagningskrav: Lyckas med ett normalsvårt (Ob3T6) slag mot PSY.

Tabun: Man får aldrig förbanna stjärnorna eller ödet.

Förpliktelser: Man måste lära sig traktera ett vapen, ett instrument och en kulram. Omsatt i regeltermer innebär detta att man efter ett års medlemskap i orden måste ha minst värde 10 i färdigheterna <Stridskonst>, Musik och Räkning. Minst en gång vart fjärde år måste man räkna fram sitt eget horoskop (ett lätt (Ob2T6) slag mot Astrologi).

Färdigheter: Astrologi, Musik, Räkning, Sjunga, Spådom*, <Stridskonst>.

*Färdigheten beskrivs i boken Mystik och Magi.

Titlar och grader: Vandrare (motsvarar krigare), Månväktare (motsvarar beskyddare), Stjärnöga (motsvarar kapten), Rorsman över himlavalvet (motsvarar mästare), Han som tänker i gåtor men begåvas med sanning (motsvarar stormästare).

Symboler: Aftonstjärnan.

Grad	Slag för att stiga i rang
Krigare	Endast antagningskrav
Beskyddare*	Ha utfört ett stort dåd i ordens namn
Kapten	Ob4T6 mot Ledarskap, Lojalitet (orden) och <Stridskonst>.
Mästare**	Ob5T6 mot Lojalitet (orden) och Rykte.
Stormästare**	Intrigerna runt ett eventuellt avancemang bör rollspelas.

* De flesta ordnar har någon form av specialgrad som används för att beteckna en framstående medlem av orden. Titeln är knutet snarare till ära än utökad makt.
** Antalet titlar är mycket begränsade och det förutsätts att en plats blivit ledig innan rollpersonen kan aspirera på den.

Tabell V-2: Grader och avancemang inom krigarordnar.

UTRUSTNING

När man skall utrusta sin krigare kan man antingen använda sig av reglerna på sidorna 72–74 i regelboken eller välja något av de färdiga 'paketen' nedan. Dessa utrustningspaket är listade efter yrke, och kan följaktligen bara väljas om krigaren har det yrke som korresponderar mot respektive utrustningspaket. En gladiator kan till exempel enbart välja gladiatorns utrustningspaket och så vidare. På sidan 66 finns dessutom rustningspaket som ytterligare förenklar.

Grundutrustning som alla krigare har

Alla krigare (med undantag möjligen för den allra fattigaste och oturligaste) har en viss grundutrustning. Följande utrustning kan alla nyframslagna krigare anses ha. Spelledaren bör endast i extrema fall neka rollpersonen att få denna utrustning. En asterisk (*) innebär att utrustningen endast fås om krigaren befinner sig i fält eller på resande fot när spelet inleds.

Arbetskläder: En uppsättning kläder och skor som är ganska slitna. Klädernas typ beror på rollpersonens kulturella bakgrund och yrke.

Elddon: För civiliserade kulturer bestående av flinta och stål, glödlåda samt lite fnöske. För primitiva kulturer kan eldonen exempelvis bestå av bågdrill, en träbit och fnöske.

Filt: En kraftig filt i ull eller en tjock skinnfäll.

Förvaring: En penningpung eller en liten säck som går att knyta till bältet.

Enhandat närstridsvapen: Ett valfritt enhandsvapen (enhandsfattning förkortas '1H' i vapentabellen) avsett för närstrid. Dessutom ingår bäranordning (exempelvis en skida för svärd) och vapenvårdsutrustning som exempelvis bryne och vapenfett. Vapnet måste komma från samma kultur som rollpersonen. Enhandsvapnet kan bytas mot ett spjut om spelledaren så vill.

Proviant (*): Bestående av sju dagars färsk färdkost (exempelvis kött, fisk, bröd, frukt och grönsaker) samt ytterligare två veckors torrproviant (exempelvis torkat kött, torkad fisk och skorpor). Dessutom ingår två fulla vattenskinn (fyra liter), ett fullt vinskinn (fyra liter) och en liten kagge (tio liter) med öl.

Utrustningspaket

I detta stycke beskrivs typiska utrustningspaket som kan väljas när man skapar sin rollperson om man snabbt vill bli klar med att utrusta sin krigare. Alla ens A,B,C,D och X val går då förlorade (se sidan 72 i regelboken). Likaså kan spelledaren använda dessa utrustningspaket som typska ägodelar för spelledarpersoner. Notera att det i högerspalten på sidan 18 finns speciella tilläggspaket som kan ges till krigare som uppfyller speciella krav: att de är veteraner, har haft en framgångsrik karriär eller en misslyckad karriär. Denna utrustning tillkommer då utöver det ordinarie utrustningspaketet. Observera att när ett föremål beskrivs i generella ordalag (till exempel ett 2H-närstridsvapen) innebär detta att vapnet måste förekomma inom rollpersonens kultur. En zoriánriddare från Boron kan till exempel inte välja ett lyfalisvärd, däremot kan en storyxa passa väl in med tanke på att zoriánriddarna gärna använder sig av tunga bilor i strid. Spelledaren har alltid sista ordet i tveksamma fall.

Barbarkrigare: Beväpning: närstridsvapen från barbarens kultur, bäranordning (exempelvis en sölja för yxa), sköld (endast om det valda närstridsvapnet var 1H), båge med pilar och koger. Pansar: hjälm, rustningsdelar av päls eller läder. Övrigt: rejäla kläder, rep, huggkniv, björn- eller vargpäls, vattenskinn, ridhäst.

Dvärgamilis: Beväpning: 1H-närstridsvapen och sköld eller 2H-närstridsvapen, bäranordning (exempelvis en sölja för yxa), vapenvårdsutrustning (exempelvis bryne och vapenfett), båge eller armborst med pilar och koger. Pansar: hjälm, ringbrynjeskjorta, rejäla stövlar. Övrigt: rejäla kläder, skäggkam, vattenflaska, hacka eller korp, grottutrustning (fem facklor, tio meter rep, en lykta med 0,5 liter lampolja, ett par kritor och 100 meter snöre), klätterutrustning (två starka rep på vardera 20 meter, änterhake, fem kilar, en liten hammare och en kraftigt midjebälte med en repögla).

Gladiator: Beväpning: 1H-närstridsvapen och sköld eller 2H-närstridsvapen, bäranordning (exempelvis en skida för svärd), vapenvårdsutrustning (exempelvis bryne och vapenfett), knogjärn. Pansar: hjälm, diverse rustningsdelar i olika material (till exempel armskenor av plåt, harnesk av härdat läder och benen lindade med mjukt läder). Övrigt: vattenflaska, oljor, pannband, säck och eventuellt troféer.

Härjare: Beväpning: 1H-närstridsvapen och sköld, bäranordning (exempelvis en skida för svärd), båge med pilar och koger. Pansar: läderhuva, läderjacka. Övrigt: jaktutrustning (åtta snaror, diverse lockbeten, jakthorn, slaktkniv, kortbåge eller kastspjut), lägerutrustning (ett tygtält för tre personer, en lykta med en halv liter lampolja, två rejäla filtar, fem meter snöre, en liten kittel med tillhörande trefot och kedja, en träslev och en vattensäck för att hämta vatten), stöldgods (slå ett slag på tabellen för föremål och ägodelar (tabell 2-35 i regelboken på sidan 35) eller ett slag på tabellen för förmögenhet (tabell 2-36 i regelboken på sidan 35) med en modifikation på –25 för att bestämma stöldgodsets art).

Krigarmagiker: Beväpning: 1H-närstridsvapen, bäranordning (exempelvis en skida för svärd), vapenvårdsutrustning (exempelvis bryne och vapenfett), trästav. Pansar: hjälm, lätt rustning. Övrigt: vanligtvis färgstarka kläder, kappa, hatt, ryggsäck, kokutrustning (ett kokkärl, en ståltråd, trätallrik, träsked, liten kniv, saltkar och ett enkelt dryckeskärl), kniv, smycke (värde Ob3T6 silver), skrivutrustning (en oskriven bok på 50 sidor, fem pergamentrullar, bläckhorn, skrivdon, sigillstämpel och vax för fem sigill).

Legoknekt: Beväpning: 1H-närstridsvapen och sköld eller 2H-närstridsvapen, bäranordning (exempelvis en skida för svärd), vapenvårdsutrustning (exempelvis bryne och vapenfett), båge eller armborst med pilar och koger, dolk. Pansar: hjälm, ringbrynjeskjorta eller plåtharnesk. Övrigt: rejäla kläder, ryggsäck, kokutrustning (ett kokkärl, en ståltråd, trätallrik, träsked, liten kniv, saltkar och ett enkelt dryckeskärl), kniv.

Livvakt: Beväpning: 1H-närstridsvapen och sköld eller 2H-närstridsvapen, bäranordning (exempelvis en skida för svärd), vapenvårdsutrustning (exempelvis bryne och vapenfett), båge eller armborst med pilar och koger, knogjärn, dolk. Pansar: hjälm, kort ringbrynjeskjorta eller läderjacka. Övrigt: finkläder med skor och tillhörande huvudbonad, kniv.

Milisman: Beväpning: 1H-närstridsvapen och sköld eller spjut, bäranordning (exempelvis en skida för svärd), båge eller armborst med pilar och koger. Pansar: Läderrustning. Övrigt: kniv, remmare med öl eller sprit, liten säck med skaffning från mor i stugan, draghäst med liten tvåhjulig kärra.

Prisjägare: Beväpning: 1H-närstridsvapen och sköld eller 2H-närstridsvapen, bäranordning (exempelvis en skida för svärd), vapenvårdsutrustning (exempelvis bryne och vapenfett), båge eller armborst med pilar och koger, dolk. Pansar: läderhuva, ringbrynjeskjorta eller läderjacka. Övrigt: rejäla kläder, ryggsäck, kokutrustning (ett kokkärl, en ståltråd, trätallrik, träsked, liten kniv, saltkar och ett enkelt dryckeskärl), lägerutrustning (ett tygtält för en person, en lykta med en halv liter lampolja, en rejäl filt, fem meter snöre, en liten kittel med tillhörande trefot och kedja, en träslev och en liten vattensäck för att hämta vatten), kniv, rep, ridhäst med sadel, rökverk.

Spejare: Beväpning: 1H-närstridsvapen, bäranordning (exempelvis en skida för svärd), vapenvårdsutrustning (exempelvis bryne och vapenfett), båge eller armborst med pilar och koger. Pansar: läderhuva, läderjacka. Övrigt: rejäla kläder, ryggsäck, kokutrustning (ett kokkärl, en ståltråd, trätallrik, träsked, liten kniv, saltkar och ett enkelt dryckeskärl), lägerutrustning (ett tygtält för en person, en lykta med en halv liter lampolja, en sovsäck, en rejäl filt, fem meter snöre, en liten kittel med tillhörande trefot och kedja, en träslev och en liten vattensäck för att hämta vatten), kniv, rep, ridhäst med sadel och sadelväskor, vattentät dokumentkavel.

Stadsvakt: Beväpning: spjut eller hillebard, klubba eller kortsvärd eller armborst med pilar och koger. Pansar: hjälm, ringbrynjeskjorta eller läderjacka. Övrigt: rejäla kläder, kort eller tärningar, rökverk, en liten kagge öl.

Tirakkrigare: Beväpning: 1H-närstridsvapen och sköld eller 2H-närstridsvapen, båge med pilar. Pansar: hjälm, ringbrynjeskjorta eller primitiv rustning. Övrigt: stark illaluktande dryck i en plunta, benknotor (för spel), vapengift eller brygd på flugsvamp och andra svampar och örter, kniv, primitiva smycken (av ben, trä, polerad sten eller liknande).

Vapenmästare: Beväpning: ett antal valfria vapen (kan vara exotiska om spelledaren godkänner det), bäranordning (exempelvis en skida för svärd), vapenvårdsutrustning (exempelvis bryne och vapenfett), båge eller armborst med pilar och koger. Pansar: valfri rustning (sällan alltför tung). Övrigt: dyra fina kläder med skor och tillhörande huvudbonad, parfymer och oljor, eventuell bönbok och enklare religiösa föremål.

Yrkessoldat: Beväpning: 1H-närstridsvapen och sköld eller 2H-närstridsvapen, bäranordning (exempelvis en skida för svärd), vapenvårdsutrustning (exempelvis bryne och vapenfett), båge eller armborst med pilar och koger, dolk. Pansar: hjälm, ringbrynjeskjorta eller plåtharnesk. Övrigt: rejäla kläder, ryggsäck, kokutrustning (ett kokkärl, en ståltråd, trätallrik, träsked, liten kniv, saltkar och ett enkelt dryckeskärl), kniv.

Lyckad karriär

Har rollpersonen haft en lyckad karriär kan spelledaren tycka att det är lämpligt att han får följande: Ob1T6 × 100 silvermynt i besparingar eller extra utrustning för samma summa, alternativt en torparstuga med Ob1T6+2 tunnland åkerjord eller betsmark och en mindre uppsättning grisar och höns.

Framgångsrik karriär

Har rollpersonen haft en framgångsrik karriär kan spelledaren tycka att det är lämpligt att han får följande: Ett extra slag på tabellen för föremål och ägodelar (tabell 2-35 i regelboken på sidan 35) samt ett extra slag på tabellen för förmögenhet (tabell 2-36 i regelboken på sidan 35) samt ett extra slag på egendomstabellen (tabell 2-37 i regelboken på sidan 36).

Veteran

Om ens rollperson är minst 30 år gammal skall man slå ett slag på veterantabellen, V-3. Detta för att symbolisera vad rollpersonen har varit med om under sin tid som krigare. Resultaten modifieras utifrån rollpersonens faktiska ålder: om han är 30–39 år görs slaget med –15, om rollpersonen är 40–99 görs slaget med –5 och om rollpersonen är 100+ görs slaget omodifierat. Man kan kombinera detta med bonusmodifikationerna man får för en lyckad karriär samt en framgångsrik karriär som beskrivs ovan.

1T100	Extra utrustning eller egendom
0–25	1T6 extra X-val (se sidan 74 i regelboken).
26–50	Ett extra slag på tabellen för föremål och ägodelar (tabell 2-35 i regelboken på sidan 35).
51–60	Ett extra slag på tabellen för förmögenhet (tabell 2-36 i regelboken på sidan 35).
61–70	Rollpersonen driver en egen rörelse vid sidan om sitt yrke, till exempel ett värdshus. Rörelsen genererar 4.000 + (Ob3T6×200) silver i intäkter varje år, men har samtidigt kostnader (rollpersonens 'lön' ej inräknad) som uppgår till 2.000 + (Ob3T6×200) silver per år.
71–85	Rollpersonen leder, eller har lett, ett eget kompani av knektar, en grupp frihetskämpar, ett band gladiatorer eller liknande. Spelledaren bestämmer detaljerna.
86–90	Rollpersonen driver en egen vapenskola som bland annat lär ut de stridskonster som rollpersonen behärskar. Vapenskolan är inte särskilt känd men genererar ändå 6.000 + (Ob3T6×200) silver i intäkter varje år och har kostnader (rollpersonens 'lön' ej inräknad) som uppgår till 3.000 + (Ob3T6×200) silver per år.
91+	Rollpersonen har uppnått hjältestatus på grund av sina tidigare dåd. Öka rollpersonens rykte med 1T6+3 och slå fram ytterligare två kontakter på tabellen för kontakter (tabell 2-42 på sidan 38 i regelboken) som automatiskt får relationerna skyldig en tjänst (resultat 59–67) respektive skyldig ett liv (resultat 68–71).

V-3: Extra utrustning eller egendom för en krigarveteran.

KAPITEL TVÅ

VAPEN



Zaleh Ben Zabin vägde ryttarbågen i handen. Den var lätt, tillverkad i trä och smyckad med målade mönster. Greppet satt lågt. Det var gott, ty det gjorde bågen lättare att handskas med från hästryggen. Själva bågsträngen var gjord av fint tvinnat kamelhår, härdat med olja från den mörka södern och fett från ett ungdjur. Strängen var hårt spänd, bågen knappast använd sedan den sist rengjordes. Sammantaget var detta en mästares båge.

Den unge krigaren lyfte blicken från bågen och mötte sin farbrors ansikte.

”Du skall ha denna båge, Zaleh Ben Zabin, ty din fader behöver den icke mera. I denna stund vilar din faders själ i himlen, i väntan på att åter födas till Mundana. Mhîm vare med oss.”

Zaleh förde bågen mot sitt bröst och sitt hjärta. Rösten svek honom, knappt märkbart, när han tackade sin farbror för gåvan: ”Jag, Zaleh Ben Zabin, svär vid den store Mhîm att bruka detta vapen såsom min fader önskat. De otrogna hundar som dräpte honom skall få betala med sina liv.”

Zaleh kände ögonen tåras och fick uppbåda sina sista krafter till att med så stadig röst som möjligt be sin farbror om en stunds ensamhet. Nu var det Zaleh som ägde bågen, den urgamla ätteklenoden som gått från far till son i generationer längre än någon kunde minnas. Med bågen fortfarande tryckt mot sitt bröst svor den unge mûhadinen att göra sin fader stolt, att bli en krigare och använda bågen till att bekämpa ondskan i alla dess former. För stunden i formen av de jargiska uslingarna.

DOLKAR

Det här avsnittet beskriver olika typer av dolkar och dolkliknande vapen som förekommer i Mundana. Dolken är det enklaste stickvapnet, ett enhandsvapen med ett kort blad. Vanligen har det också egg som gör att det går att skära med som en vanlig kniv. I tabell V-4 finns data för dem och på sidan 21 finns alla olika varianter illustrerade.

Ahma: Denna cirka 30 cm långa mûhadinska dolk har ett vågformat blad med dubbel egg. Dolken saknar parerstång men används heller inte till att parera med. Ahma är nämligen de mûhadinska nattdräparnas kännetecken. Det vågformade bladet öppnar enkelt en oskyddad strupe och kan sedan snabbt gömmas undan tack vare sin ringa storlek. Endast nattdräpare bär Ahma och skulle någon annan ertappas med att bära vapnet bestraffas denne med döden.

Dirkk: Dirkk är egentligen sakhra för 'dolk', men syftar i vapentekniskt hänseende på den typiskt 'tirakiska' dolken. Dolken är kort och relativt bred, vilket gör bladet tämligen kilformat. Dolken är lätt att gömma och fungerar dessutom mycket bra som redskap, vid matbordet eller för skapandet av trähantverk. Vapnet brukas vanligtvis medelst hugg eftersom det med sitt korta breda blad, inte är särskilt effektivt att sticka med.

Dolk: Dolken är ett utpräglat stickvapen som i regel är 30 till 40 cm långt. De flesta dolkar är tveeggade och har en parerstång. Dolken används som reservvapen eller som andrahandsvapen.

Ekjel: En kort, bred dolk från Forion, vars blad böjs av kraftigt längs ute i spetsen. Så gott som alla forianer äger en ekjel, ofta utsirad, försilvrad eller förgylld (om man är rik), som går i arv från fadern till den äldste sonen. Enklare ekjel används som verktyg eller för att tranchera och skära ned mat i lagom stora bitar. De värden (inklusive pris) som anges i vapentabellen gäller för en enkel ekjel-dolk. En försilvrad ekjel kostar vanligtvis tre gånger så mycket som en vanlig, medan en förgylld ekjel kan kosta upp emot trettio gånger så mycket.

Huggkniv: En huggkniv är en mycket tung kniv som både används som vapen och som verktyg. Huggknivar används bland annat av adasierfolket i Maazenträsket. Det halvmeterlånga enhandsvapnet lämpar sig väl för att röja väg i tät undervegetation men kan också användas istället för kniv eller handyxa.

Khut-Lukh: Den dvärgiska dolken är kort och spetsig med ett trekantigt brett tveeggat blad. Den är tung och vass med ett handtag i trä eller ben. En 'Khut-Lukh' anses inte vara ett riktigt vapen utan ett praktiskt verktyg och saknar därför ordet 'krell', vilket annars är en del av namnet på alla dvärgiska vapen. Namnet betyder istället 'verktyg-svärd', vilket kan tyckas missvisande fram till dess att man minns att dvärgar betraktar alla tvåeggade vapen som 'lukh' eller svärd, oavsett storlek. 'Tveeggad klinga' är egentligen en mer exakt översättning av 'lukh', men å andra sidan är den också mer otymplig. Khut-Lukh kom först till som ett verktyg för att slakta gruvbestar med, men i det Första stora kriget upptäckte man hur praktisk kniven var även i strid. Så gott som alla dvärgar har en khut-lukh någonstans i packningen, ofta lätt tillgänglig.

Kniv: Kniven är egentligen ett verktyg som är mycket vanligt förekommande – även hos ganska fattiga personer. Kniven kan vid behov användas som försvarsvapen. Knivar är vanligen omkring 20 cm långa och för det mesta eneggade. De är vanligtvis tillverkade med betydligt sämre stål än en riktig dolk.

Mochqeru: I Momolan använder man sig av denna extremt bredbladiga dolk för att stycka djur och skörda. Mochqeru är således mer ett redskap än ett vapen, men eftersom den är något av varmans så används den som försvarsvapen när situationen så kräver.

Morchan: Morchan är en framtung och kraftig dolk som huvudsakligen används av léaramalverna. Det är inget egentligt vapen per se, utan den används huvudsakligen som en kniv,

Dolkar	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Ahma	H+3	K+1	S+Ob1T6	3	1H	5	1/2	30cm	0,3kg	(40 s.dirham)
Dirkk	H+2	K+1	S+2	3	1H	5	1/2	30cm	0,3kg	(100 trugg)
Dolk	H+1	K+1	S+Ob1T6	3	1H	5	1/2	30cm	0,3kg	100 silver
Ekjel	H+3	K+1	S+1	4	1H	6	1/2	30cm	0,4kg	(110 honum)
Huggkniv	H+Ob1T6	K+1	–	5	1H	7	1/2	45cm	0,7kg	80 silver
Khut-Lukh	H+2	K+1	S+2	4	1H	8	1/2	30cm	0,4kg	(20 silverlod)
Kniv	H+1	–	S+2	3	1H	5	1/2	20cm	0,2kg	25 silver
Mochqeru	H+3	K+1	S+3	5	1H	7	1/2	45cm	0,7kg	(75 s.dirham)
Morchan	H+2	K+1	S+Ob1T6	4	1H	8	1/2	30cm	0,3kg	(300 järnst.)
Märlspik	–	–	S+2	3	1H	7	1/2	30cm	0,5kg	15 silver
Parerdolk	–	K+1	S+1	3	1H	5	1/2	40cm	0,3kg	100 silver
Radard	H+2	K+1	S+Ob1T6+2	5	1H	5	1/2	45cm	0,4kg	130 silver
Sahlamdolk	H+1	K+1	S+Ob1T6	3	1H	8	1/2	35cm	0,2kg	(200 sunuvai)
Stendolk	H	K+1	S+2	3	1H	3	1/2	30cm	0,3kg	30 silver
Stilett	–	–	S+3	3	1H	4	1/2	25cm	0,3kg	75 silver
Zakh-Kharz	H+Ob1T6	K+2	–	6	1H	9	1/2	45cm	0,7kg	(30 silverlod)
Zhinabagdh	H+3	K+1	S+3	4	1H	5	1/2	40cm	0,3kg	(60 s.dirham)

Tabell V-4: Dolkar. I tabellen beskrivs alla förekommande dolkliknande vapen.

ätbestick och en liten yxa. Att den ibland används som vapen om nöden så kräver är en helt annan sak. Kort sagt ser de flesta léaram på den kraftiga dolken som ett mycket praktiskt verktyg, till skillnad från sahlam som har för stort ceremoniellt och symboliskt värde för att kunna användas till 'vanliga' göromål. Léaram har dock upptäckt en praktisk sak med dolken. Den är utmärkt för att penetrera tyngre pansar med. Således är det fler och fler léaram som tränar med carwelan eller cinneach i kombination med morchan.

Märlspik: Märlspiken är egentligen ett sjömansverktyg som används för att splitsa och laga rep och trossar. Som vapen fungerar det nästan som en dolk. Den går utmärkt att sticka med och gör fina hål även i den mest envetna motståndare.

Parerdolk: Parerdolken eller vänsterhandsdolken består i en tudelad klinga som spretar utåt i 'V-form'. Dolken används i vänster hand, huvudsakligen för att fånga upp och blockera motståndarens hugg. Alla blockeringar som görs med dolken blir en nivå enklare (–Ob1T6) jämfört med vanliga blockeringar. Nackdelen med dolken är att den är skrymmande.

Radard: Ringbrynjornas fiende nummer ett är den cirefaliska långdolken. Vapnet liknar mest ett cirka 45 cm långt, spetsigt kortsvärd och är perfekt när det gäller att penetrera ringbrynjor eller annat ringpansar. Radarden används framförallt till havs, eftersom dess smidighet och skadeverkan gör den till ett perfekt marinvapen. Radarden bärs dock även av såväl vapenmästare som krigare. Långdolken får dock finna sig i att vara ett komplement till krigarnas, oftast större, huvudvapen.

Sahlamdolk: Den alviska sahlamdolken är en lång spetsig dolk som både kan användas som närstridsvapen och som kastkniv. Vapnet är 35 cm långt och saknar parerstång. Sahlamdolken förekommer främst hos alvstammen Sanari även om den återfinns hos de flesta andra alvstammar. Sahlamdolken bärs antingen på ryggen eller på höften. Observera att det är mycket ovanligt att sahlamdolkar säljs till personer som inte är alver, då dessa dolkar tydligen har ett 'speciellt' värde för alverna.

Stendolk: Ett primitivt vapen som används av en del bestialiska folk och bland primitiva frakk-stammar. Stendolken är vanligen tillverkad i flinta eller ibland obsidan.

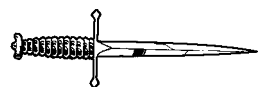
Stilett: Ett smalt knivliknande vapen som är lätt att dölja, och ytterst dödligt när det drivs in i köttet på en oskyddad motståndare. Det är ett givet vapen för många av Mundanas mer ljusskygga personer.

Zakh-Kharz (eg. Khut-Zakh-Kharz): Även dvärgar drabbas då och då av skog. I så fall är en tung huggkniv en bra sak att ha, och även om den inte är avsedd att användas som vapen så kan den ändå komma att användas som ett. Namnet betyder egentligen 'verktyg-kniv-yxa'.

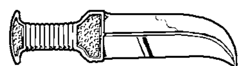
Zhinabagdh: Detta vapen utgör tillsammans med Tan-chadra, de mûhadinska ökenkrigarnas traditionella beväpning. Zhinabagdh är en ca 40 cm lång dolk med krökt blad och ytterst vass egg. Dolken brukas som ett huggvapen, det vill säga med svepande och huggande rörelser istället för stickande och stötande. Det finns Zhinabagdher som försetts med parerstänger av österländskt, främst jargiskt, mått.


Ahma

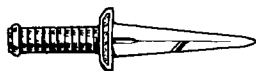

Dirkk


Dolk (typisk modell)


Dolk (jargisk modell)


Ekjel


Huggkniv

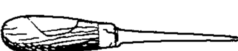

Khut-Lukh

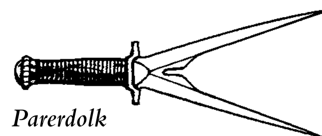

Kniv (jakt)

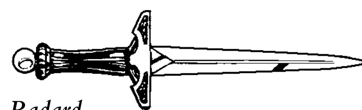

Kniv (verktyg)

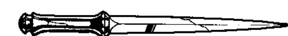

Mochqeru


Morchan


Märlspik


Parerdolk

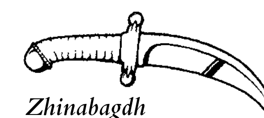

Radard


Shalamdolk


Stendolk


Stilett


Zakh-Kharz


Zhinabagdh

SVÄRD

Svärdet är ett mycket mångsidigt vapen som passar utmärkt att stöta, hugga och parera med. Exakt hur effektivt svärdet är för det tre olika användningarna varierar med det specifika svärdets konstruktion. Svärdet är också unikt på det sättet att det är det vapen som i de flesta kulturer anses ha högst status. Data finns tabell V-5 och illustrationer på sidorna 24–26.

Alhak: En mindre variant av mûhadinsabeln, cirka 75 cm lång och med något mindre krökt blad.

Calanasvärd: Calanasvärdet är ett lättare och smalare svärd, men med ungefär samma uppbyggnad som ett stridssvärd. Det är mycket populärt bland sydländska conriska adelsmän, som tränar calanafäktning för att det är roligt och 'inne', inte för att det är användbart på slagfältet. Calanasvärdet är internationellt mest berömt för Turina Fäktskola, där man lär sig fäktas med calanasvärdet, ensamt eller i kombination med dolk eller bucklare.

Carwelan: Carwelan var en stor hjälte hos Thismfolket, som använde ett svärd med detta utseende. Enligt de alviska skrifterna skapades vapnet ursprungligen av Sanaris smeder. Det är ett långt rakt tveeggat svärd som kan användas med en eller två händer. Carwelansvärdet är drygt en meter långt. Alverna utnyttjar en hemlig härdningsprocess för att ge svärdet en mycket vass egg samtidigt som klingan är mycket hållbar.

Celancald: Vapnet är ett av de vanligaste svärden i den cirefaliska kulturen. Svärdet är rakt och har en rejäl parerstång. Celancald kan lättast jämföras med det vanliga stridssvärdet, med skillnaden att det är lättare och är eneggat. Längden är strax under en meter och det är ett förhållandevis billigt vapen. Det finns även utanför det cirefaliska samväldet, främst i Jargien. Celancald betyder fritt översatt 'krigarsvärd'. En större version, närmast jämförbar med slagsvärdet, är Cirzacald – ett svärd som bland annat används av Cirzaorden.

Cinneach: Cinneachsvärdet är ett kurvat, eneggat svärd med en 95 cm lång klinga som ligger framför fästet. Från klingan går det två lemmar bakåt till tvåhandsfästet, så att klingan fungerar som handskydd. Svärdet saknar därför parerstång. Svärdets totala längd är på 110 cm och har en balans som är identisk med carwelan. Fäktningstekniken med cinneach är nästan identisk med carwelan. Man tvingas tänka mer på var man har eggen, dels på grund av att det bara finns en egg, men dels för att den finns längre fram och är kurvad, men många erfarna fäktare anser att cinneach är lättare att hantera än carwelan.

Cirecald: Detta cirefaliska svärd används huvudsakligen för uppvisningsstrider där kombattanterna inte bär några rustningar. Svärdet är långt, 170 cm, och tämligen smalt. Bladet är tveeggat. Svärdet är väldigt lämpligt för fäktträning eller just uppvisningsstrider, eftersom svärdet trots sin tyngd är såväl elegant som smidigt. Svärden är mycket dyra att framställa och är därtill ofta vackert utsmyckade med såväl brons- som silverinlägg. Utsmyckningarna höjer svärdets värde med alltifrån 1,5 × normalpriset och uppåt. Ett riktigt vackert cirecald kan kosta upp emot en 15.000 dinarer.

Da: Da är ett knappt meterlångt svärd som kan brukas medelst såväl enhands- som tvåhandsfattning. Klingan är rak och eneggad och saknar spets vilket gör svärdet till ett utpräglat huggvapen. Da bärs främst som statusföremål av darkener i Eumo.

Gûrdersvärd: Gûrdersvärdet är ett enhandat sticksvärd som används av de minsta tirakerna, gûrderna. Svärdet är kilformat och dubbeleggat. En del gûrdersvärd håller hög kvalitet, men de flesta är hastigt och ganska oskickligt tillverkade. Även om svärdet i huvudsak används för stick så är det även möjligt att hugga med det, även om det inte gör så mycket skada.

Huggare: Huggaren är en kort sabel som lämpar sig utmärkt för strid på skeppsdäck och i trånga utrymmen. Den har en utmärkt förmåga att hugga igenom linor och trossar. Huggaren är ett favoritvapen för många pirater, kanske beror detta på dess primitiva utstrålning, kanske på dess robusta konstruktion och rykte att nästan aldrig gå sönder.

Jargsabel: Det jargiska kavalleriet hör knappast till de mer kända militära enheterna i Mundana. I kolonin Lopnor finns emellertid ett stort kavalleriförband vars taktik och formeringar i mångt och mycket påminner om den mûhadinska kavalleriet. Detta förband beväpnar sig med jargsabeln – en krökt sabel med bred klinga. Jargsabeln liknar mest ett mellanting av tirakernas och mûhadinernas sabel – ett faktum som förklaras av att Jargsabeln tillverkas av just tirakiska smeder, en yrkesgrupp som äger hög status i Västlanden. Sabeln finns även att tillgå utanför Lopnor, exempelvis i Mûhad, Eumo, Momolan och på Takalorr. Ofta rör det sig om mûhadinska krigsbyten som sålts vidare.

Khirin: Detta är ett tvåhandssvärd från Menon-Aun som används av beskyddarna och det tunga infanteriet inom Menon-Auns arme. De har ett långt hjalt och månformat parerskydd, klingan är bredast närmast spetsen och är ofta graverad med symboler och religiösa mönster. Vapnet är trots sitt utseende mycket välbalanserat och i Menon-Aun används det också till diverse religiösa uppvisningsstrider och dueller. Detta svärd anses heligt för folket i Menon-Aun och de ser det som helgerån om ovärdiga eller utomstående bär det. En del khirinsvärd har dock smugglats ut ur Menon-Aun och går därför att finna utanför det stängda imperiet.

Kortsvärd: Kortsvärdet är ett kort tveeggat svärd som i huvudsak används som stickvapen. Det är dock möjligt att hugga med kortsvärdet. Kortsvärdet är ett populärt och behändigt vapen som ofta används som ett andrahandsvapen eller ett smidigt vapen som man skall kunna bära med sig i sitt dagliga liv.

Kraggsvärd: Kraggsvärdet är det största och längsta av alla kända svärd. Det är ett tungt, rakt och tveeggat svärd som ofta har små spetsar längs med klingan. Parerstången är stor och kraftig och hjaltet är stort och greppvänligt. Det är bara de storväxta barbarerna i Kraggmassivet som använder och tillverkar detta vapen. Vapnet är mycket svårt att få tag på utanför kraggsamhället eftersom ägaren till ett kraggsvärd skyddar det med sitt liv.

Krell-Lukh: Krell-Lukh är det längre av dvärgarnas två svärd. Det är omkring 80 cm långt med rak, tveeggad klinga och kort parerstång – någontstans mellan stridssvärd och kortsvärd i längd.

Det är ett ganska ovanligt vapen som mestadels förekommer hos klan Zolod. Svärdet används i enhandsfattning tillsammans med en Krell-Phar-Lukh eller en phar-zohn. Dess största nackdel är att det är kort och därför har kort räckvidd, men ett längre svärd hade blivit otympligt för dvärgar att använda.

Lelldorin: Lelldorinsvärdet är ett meterlångt alviskt svärd. Lelldorinsvärdet är i huvudsak ett sticksvärd som är mycket vasst. Det går visserligen att hugga med det men det är inte brukligt. Lelldorinsvärdet har tyngdpunkten något längre fram än de vanliga alviska svärden. Parerstången är också av ganska enkelt utförande. Svärdets namn kommer från Kiriya-stammens hjälte Lelldorin som var en stor hjälte i Det Första Tirakkriget.

Leng: Eumos kultur är i mångt och mycket en blandning av momolansk, mûhadinsk och en gnutta österländsk kultur. Åtminstone förhåller det sig på det viset i städerna. Det finns dock ett antal genuint eumiska vapen och lengsvärdet tillhör i allra högsta grad dessa. Svärdet är ganska kort, endast 70 cm. Bladet är rakt fram till och med ungefär mitten av klingan, där den ändrar vinkel framåt cirka 45 grader. Leng är lätt att bära i bältet och något av varmans i Eumo. Vapnet har på senare tid även blivit populärt i Mûhad och Momolan.

Lyfali: Lyfalisvärdet är ett alviskt storsvärd som är ett underverk av smideskonst. Svärdet är den största kända svärdsorten – med undantag för kraggbarbarernas kraggsvärd. Klingan på ett lyfalisvärd består av så kallat 'alvglas' – genomskinligt, svagt rökfärgat glas. Alvglas är dock betydligt starkare och segare än vanligt glas. Eggen på lyfalisvärdets klinga består av en alviskt stålsort som behandlats till en svart ytfinish, med en rakbladsvass skärpa. Det är så vitt man vet bara Sanari-alverna som tillverkar det 180 cm långa lyfalisvärdet.

Långsvärd: Långsvärdet är, precis som det låter, ett långt och ganska så smalt svärd. Fördelen med långsvärdet är att det lika gärna kan användas att sticka med som att hugga. Om fienden är iklädd ringbrynja vill man gärna gå honom till mötes med ett långsvärd. Nackdelen med långsvärdet, jämfört med stridssvärdet, är att det är lättare att bryta.

Melorsvärd: Melorsvärdet är ett långt svärd som har sitt ursprung på öriket Melorion. Svärdet är rakt och tveeggat, med en kraftig parerstång och en tung hjaltknapp för att uppväga vikten. Själva klingan är dock ganska svag, vilket kan leda till att svärdet går av. Längden är omkring 140 cm. Användning av melorsvärdet är ovanligt utanför den cirefaliska sfären.

Svärd	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Alhak	H+Ob1T6+3	K+1	S+3	6	1H	10	2/3	75cm	0,8kg	(300 s.dirham)
Calanasvärd	H+Ob2T6	K+2	S+Ob2T6+2	7	1H	14	3/4	95cm	1,0kg	1200 silver
Carwelan	H+Ob3T6	K+1	S+Ob1T6+2	6	2H	16	3/4	110cm	1,3kg	(1500 sunuvai)
Celancald	H+Ob2T6	K+2	S+Ob1T6+2	7	1H	14	3/4	95cm	1,0kg	(1200 dinarer)
Cinneach	H+Ob3T6	K+1	S+Ob1T6+2	6	2H	16	3/4	110cm	1,2kg	(6000 järnst.)
Cirecald	H+Ob3T6+3	K+2	S+Ob1T6+2	10	2H	12	4/4	170cm	2,3kg	(5000 dinarer)
Da	H+Ob2T6+2	K+1	–	9	1H	14	3/3	95cm	1,2kg	1300 silver
Gûrdersvärd	H+1	K+1	S+Ob1T6+3	6	1H	13	2/3	75cm	1,1kg	(480 trugg)
Huggare	H+Ob2T6	K+1	S+1	9	1H	15	2/2	65cm	1,2kg	800 silver
Jargsabel	H+Ob2T6+2	K+1	S+3	9	1H	12	3/3	95cm	1,3kg	(830 denarer)
Khirin	H+Ob4T6	K+1T6+1	S+Ob1T6+1	10	2H	15	4/4	155cm	2,5kg	3000 silver.
Kortsvärd	H+Ob1T6+2	K+1	S+Ob1T6+2	6	1H	14	2/3	60cm	0,9kg	300 silver
Kraggsvärd	H+Ob5T6	K+Ob1T6+2	S+Ob1T6	16	2H	13	4/2	190cm	4,8kg	(24 mark)
Krell-Lukh	H+Ob2T6	K+2	S+Ob1T6+2	8	1H	16	2/3	80cm	1,0kg	(250 silverlod)
Lelldorin	H+Ob1T6	K+1	S+Ob2T6+2	7	1H	16	3/3	100cm	1,0kg	(1000 sunuvai)
Leng	H+Ob1T6+3	K+1	S+3	6	1H	12	2/3	70cm	0,9kg	300 silver
Lyfali	H+Ob3T6+3	K+1	S+Ob1T6+2	8	2H	16	4/4	180cm	1,6kg	(8000 sunuvai)
Långsvärd	H+Ob2T6	K+1	S+Ob2T6	9	1H	13	3/3	110cm	1,2kg	1200 silver
Melorsvärd	H+Ob3T6+1	K+2	S+Ob1T6+2	9	2H	12	4/4	140cm	1,9kg	(3000 dinarer)
Mirapata	H+Ob2T6+1	K+1	S +Ob2T6+2	8	1H	15	2/3	125cm	1,9kg	3500 silver.
Mûhadinsabel	H+Ob2T6+2	K+1	S+Ob1T6	9	1H	11	3/3	100cm	1,1kg	(350 s.dirham)
Niamh	H+Ob2T6	K+1	S+Ob1T6	6	1H	15	2/3	70cm	1,0kg	(500 sunuvai)
Obehzan	H+Ob3T6+3	K+1	S+Ob1T6+1	9	2H	12	4/3	150cm	1,6kg	(900 s.dirham)
Phar-Lukh	H+Ob1T6	K+1	S+Ob1T6+2	5	1H	16	2/2	50cm	0,7kg	(80 silverlod)
Qumo	H+3	K+1	S+Ob1T6+3	7	1H	14	2/3	70cm	1,2kg	(150 s.dirham)
Qumo-An	H+Ob1T6+2	K+2	S+Ob2T6+2	10	1H	16	3/3	105cm	1,8kg	(400 s.dirham)
Slagsvärd	H+Ob3T6	K+3	S+Ob1T6+2	7	2H	14	3/4	120cm	1,7kg	1800 silver
Storsvärd	H+Ob4T6	K+Ob1T6+2	S+Ob1T6+2	11	2H	15	4/3	150cm	2,8kg	2500 silver
Stridssvärd	H+Ob2T6+1	K+2	S+Ob1T6+2	9	1H	14	3/3	95cm	1,2kg	1000 silver
Sågtandat svärd	H+Ob3T6	K+1	S+1	10	1H	12	2/3	85cm	1,7kg	(1200 trugg)
Thalasvärd	H+Ob2T6	K+2	S+Ob2T6	8	1H	14	2/3	80cm	1,0kg	(1300 sekha)
Tirakhuggare	H+Ob2T6+3	K+2	S	11	1H	12	3/3	100cm	1,4kg	(980 trugg)
Tiraksabel	H+Ob2T6+2	K+1	S+3	10	1H	13	2/3	85cm	1,5kg	(960 trugg)
Träningssvärd	–	K+Ob1T6+3	–	9	1H	14	3/3	95cm	1,2kg	50 silver
Värja	H+Ob1T6+1	K+1	S+Ob2T6+2	8	1H	10	3/3	90cm	1,1kg	1100 silver

Tabell V-5: Svärd. I tabellen beskrivs alla förekommande svärdsiknande vapen.

Mirapata: Det taupiska folket är inte kända för sin vapenkonst eller smidesteknik, de har dock ett vapen som är nästintill unikt för deras kultur. Det är ett stridssvärd som är kombinerat med en underarmsskena och metallhandske (skyddar H9, K8, S9). Svärdet är ofta rikligt dekorerat och har en mycket speciell stridsteknik då man inte kan använda sig av sin handled då man kämpar med det. Det är mycket spetsigt och främst avsett för stickanfall. På senare tid har det blivit populärt bland adelsmän bland annat i Consaber att ha ett mirapatavsärd i sin vapensamling.

Mûhadinsabel: Mûhadinsabeln är en meterlång böjd sabel som används av folken i Mûhad och Tarkas. Tack vare den krökta klingan blir sabeln ett effektivt huggvapen. Mûhadinsabeln används både av fotfolk och av det fruktade mûhadinkavalleriet.

Niamh: Niamhsvärdet är ett vapen av alvisk härkomst. Det är ett smäckert och smalt eneggat svärd som ofta används i par om två av de alviska krigarna. Svärdet, som är cirka 70 cm långt, är alvernas motsvarighet till människornas kortsvärd. Det är ett rakt och snabbt vapen som har en tyngdpunkt närmare hjaltet än vad vanliga svärd har. Namnet kommer, som alla vapen från alverna, från hjältar eller förebilder i deras historia.

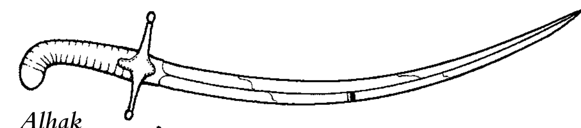
Obehzan: Mûhadinssabelns storasyster är cirka 150 cm lång och brukas med två handsfattning. Den liknar mûhadinsabeln med dess krökta klinga och ofta smyckade hjalt, men har en något kraftigare parerstång för att kunna fånga upp och parera anfall. Obehzan är ett fruktat huggvapen som huvudsakligen används av fotfolk i den mûhadinska elitarmén. Sabelns avsevärda längd gör den en smula otymplig och den bärs därför oftast i ett fodral på ryggen. Obehzan är dessutom något av ett statusvapen och det är sällan man ser någon bära det 'till vardags'.

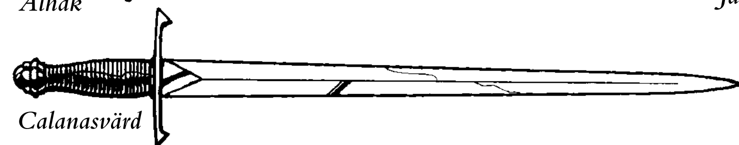
Phar-Lukh (eg Krell-Phar-Lukh): Parersvärdet är ett kort tveeggat svärd, endast femtio centimeter långt, med två kraftiga tänger som sticker fram upp till tio centimeter från parerstången framför eggen. Det används huvudsakligen för att sticka med och för att parera med. Det parerade svärdet kan sedan låsas med hjälp av tängerna, varefter en stark dvärg kan avväpna fienden och en smart dvärg slår sönder fiendens svärdsarm eller på annat sätt utnyttjar luckan. Krell-Phar-Lukh används aldrig ensamt. Man har alltid ett annat vapen om man använder en Krell-Phar-Lukh, oftast en Krell-Hir-Kharz eller en Krell-Lukh.

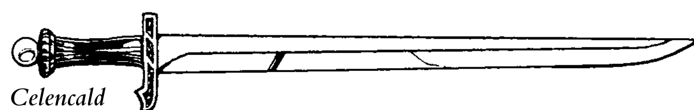
Qumo: Momolanska krigare beväpnar sig ofta med det momolanska kortsvärdet Qumo. Svärdet har ett tveeggat blad som är mycket brett vid basen men sedan smalnar av och bildar en stickpets. Svärdet liknar i viss mån det kilformade gûrdersvärdet och med tanke på den stora förekomst av tiraker i allmänhet och gûrder i synnerhet, som finns i Momolan är detta fullt förståeligt. Många kvinnliga gûrder arbetar exempelvis som vapensmeder och den tirakiska kulturen lämnar därför ett och annat spår i det momolanska samhället.

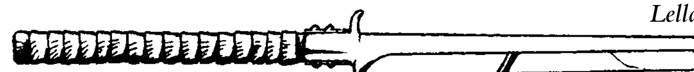
Qumo-An: De kvinnliga momolanska elitkrigarnas standardbeväpning är en större variant av Qumo. Svärdet har ett tveggat blad som är mycket brett vid basen men sedan smalnar av och bildar en stickpets. Svärdet används främst för att stöta med och de kvinnliga krigarna använder sig gärna av Qumo-An tillsammans med Qumo i den dödliga stridskonsten Ranaqe.

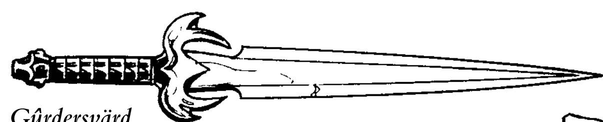
Slagsvärd: Slagsvärdet är ett svärd som i huvudsak är avsett att användas med två händer, men som i nödfall även kan hanteras med en hand. Ett annat namn på slagsvärdet är 'en-och-en-

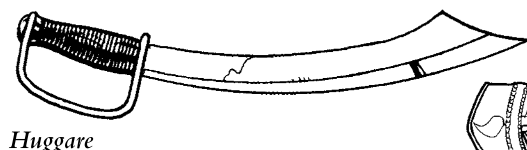

Alhak

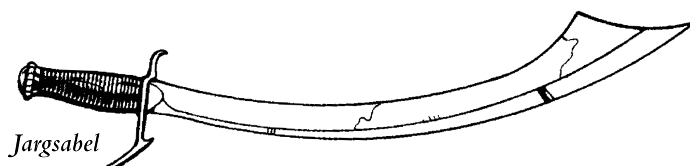

Calanasvärd

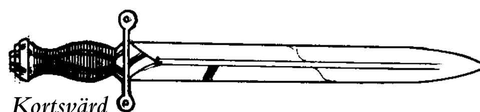

Celencald

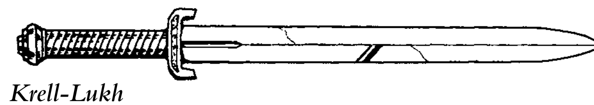

Da

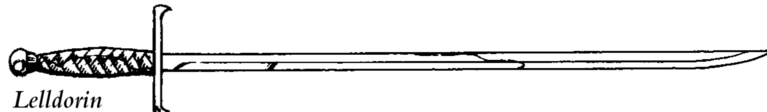

Gûrdersvärd

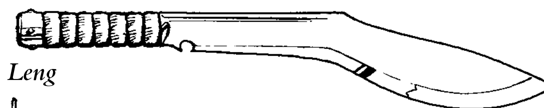

Huggare


Jargsabel

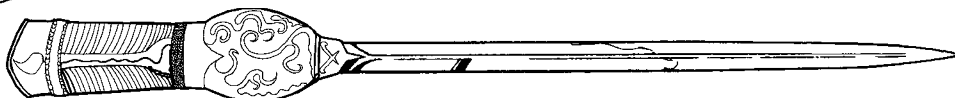

Kortsvärd


Krell-Lukh


Lelldorin


Leng


Långsvärd


Mirapata

halvhandssvärd'. Slagsvärdet är rakt och tveeggat. Längden är drygt en meter.

Storsvärd: Storsvärdet, eller tvåhandssvärdet som det också kallas, är ett stort och tungt tveeggat svärd som i huvudsak används av riddare för att slå igenom tunga rustningar. Svärdet är rakt och har tyngdpunkten långt fram, vilket medför att huggskadan är massiv. Nackdelen med att använda ett storsvärd är att man inte kan använda en sköld på samma gång. Storsvärd är omkring en och en halv meter långa.

Stridssvärd: Stridssvärdet är ett tveeggat, rakt och spetsigt svärd med en rejäl parerstång och hjaltknapp. Längden är vanligen strax under en meter. Stridssvärdet är ett mellanting mellan det traditionella bredsvärdet och det något längre långsvärdet. Stridssvärdet är det absolut vanligaste vapnet hos professionella krigare.

Sågtandat svärd: Ett utpräglat huggvapen är det breda, sågtandade svärd, vilket främst ätten Frakk använder sig av. Svärdets tandade egg är tillverkat för att riva upp tunna rustningar och åsamka fienden så stor skada som möjligt. Svärdet fungerar tämligen dåligt som stickvapen.

Thalasvärd: Detta svärd är standard som sidovapen hos Thalamurs armé. Det är längre och spetsigare än ett vanligt kortsvärd och har ett U-format parerskydd. Svärdet design skapades av uppfinnaren och allsysslaren Imdramvrev på begäran av magikraterna. Dess metallurgiska egenskaper gör att det ytterst sällan drabbas av rost och är därför mycket lättskött och således omtyckt av soldaterna. Svärdet är mycket ovanligt utanför Thalamurs gränser eftersom det endast används inom armén.

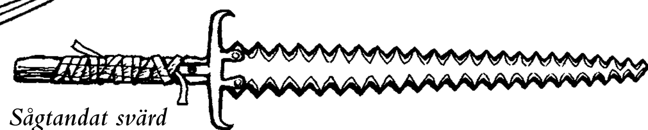
Tirakhuggare: Detta fruktade svärd vars egg slutar i en halvmåne har blivit allt vanligare bland tirakerna på Takalorr. Vapenkonstruktionen är dock inte ny utan har existerat längre än man kan minnas. Det är dock först på senare tid som vanliga kämpar har börjat att använda sig av det. Ursprungligen användes det mest av schamaner och andra som stod den mörka gudinnan nära. Bland människor har vapnet fått namnet uppskärare då tirakerna sägs använda det till att slita upp buken på besegrade, men än icke dödade motståndare, för att bringa dem en långdragen och plågsam död.

Tiraksabel: Tiraksabeln är en ganska tung tirakisk huggsabel som består av en böjd klinga med tyngdpunkten långt fram. Vapnet är avsett att användas med en hand och längden är vanligen omkring 85 cm. Tiraksabeln används, som namnet antyder, mest av tirakerna på ögruppen Takalorr men det har även blivit populärt på andra håll – då främst hos olika tirakiska ledare i tirakätten Bazirk.

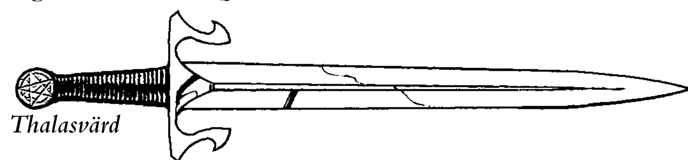
Träningssvärd: Ett svärd utan skärande egg som uteslutande används i träningssyfte, ofta tillsammans med en tjock rustning av vadderat tyg. Risken för allvarliga skador minskas betydligt, vilket är extra viktigt om man är nybörjare i vapnens konst.

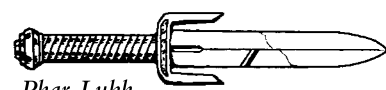
Värja: Värjan är ett hugg- och stickvapen som används av en del marinsoldater och många befäl på örlogsfartyg. Det är ett relativt nytt vapen och dess användning har inte hunnit sprida sig till alla delar av Mundana. Värjan är normalt mycket vasst, men inte lika robust som huggaren. Dessa egenskaper har gjort den speciellt uppskattat inom den jargiska och soldiska örlogsflottorna.

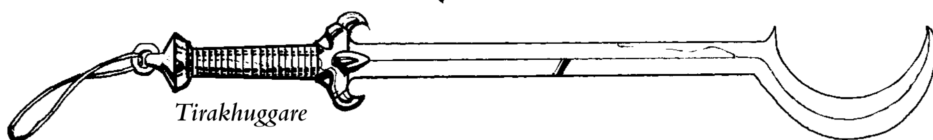

Mûhadinsabel

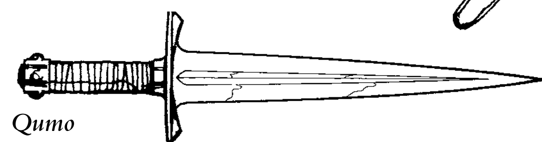

Sågtandat svärd

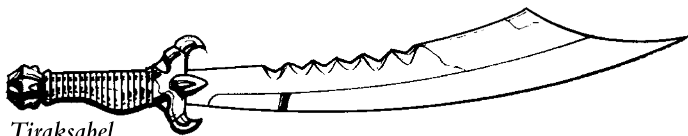

Niamh

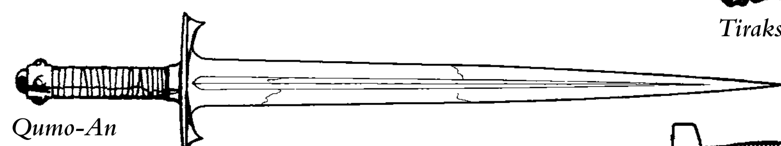

Thalasvärd

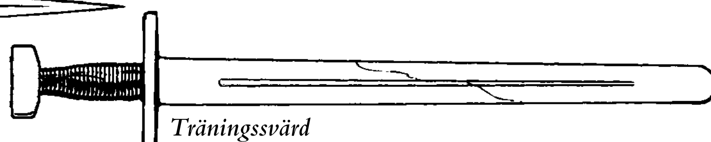

Phar-Lukh

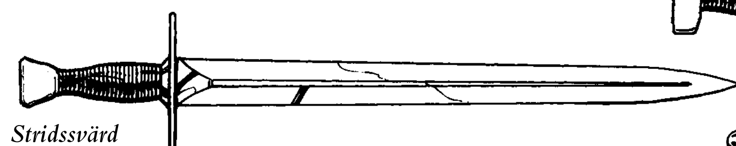

Tirakhuggare

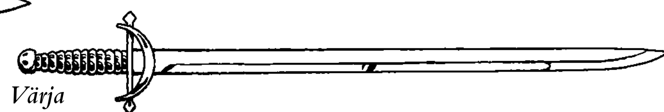

Qumo

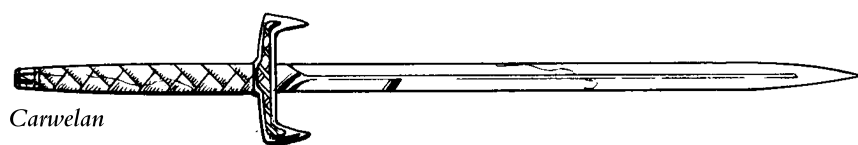

Tiraksabel

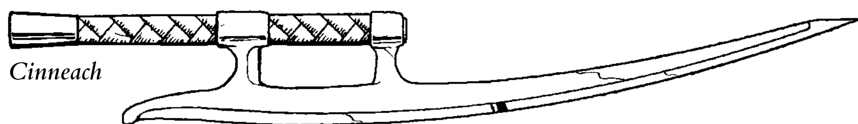

Qumo-An

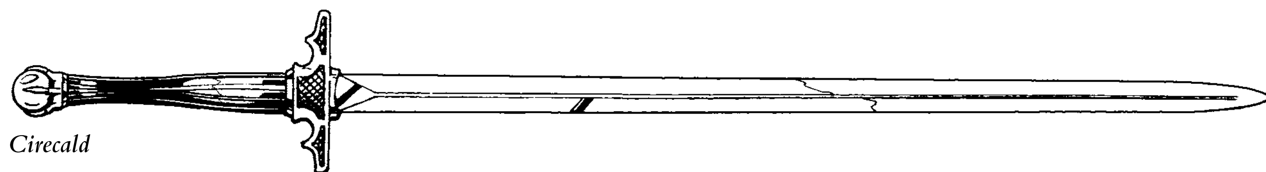

Träningssvärd

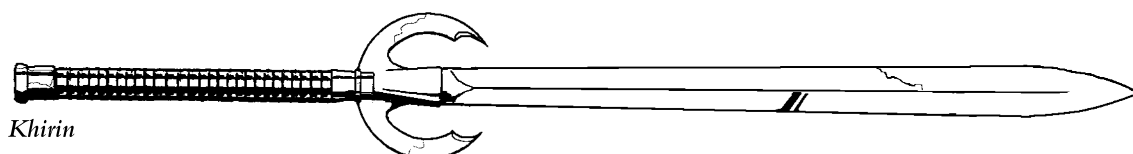

Stridssvärd

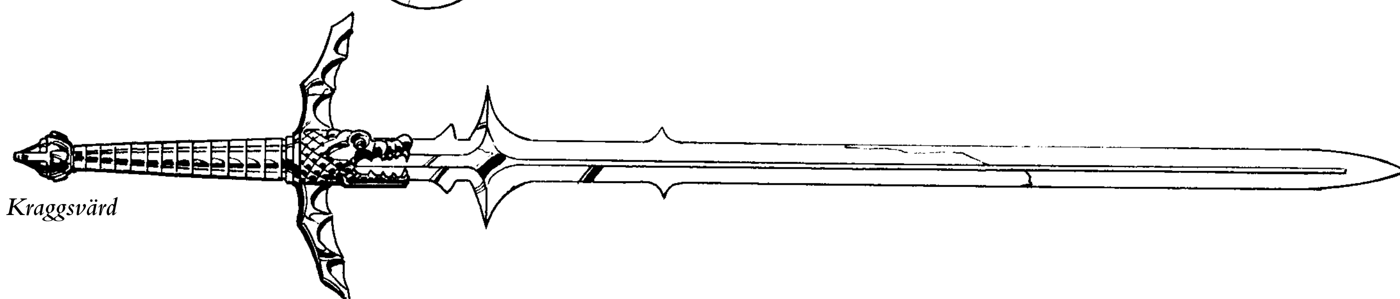

Värja

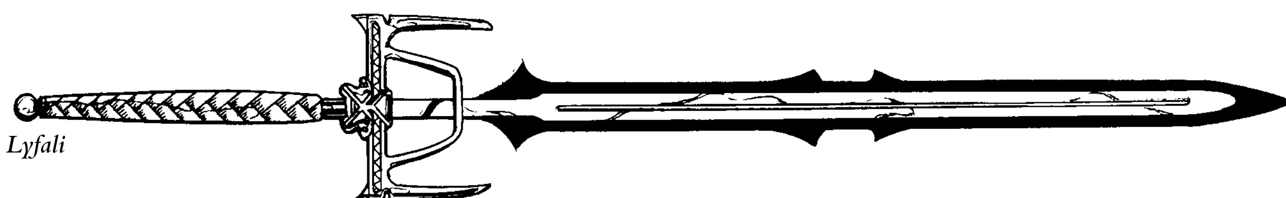

Carwelan

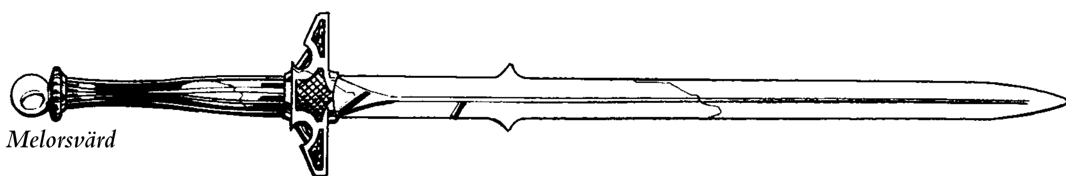

Cinneach

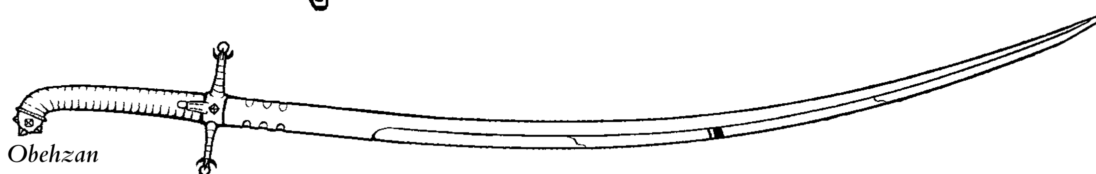

Cirecald

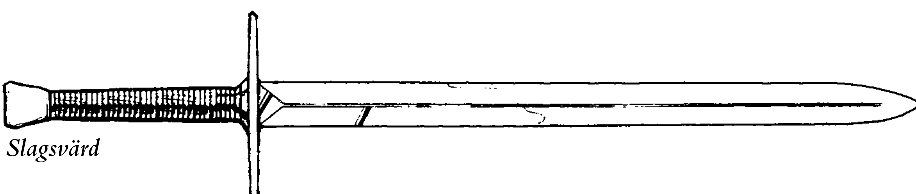

Khirin

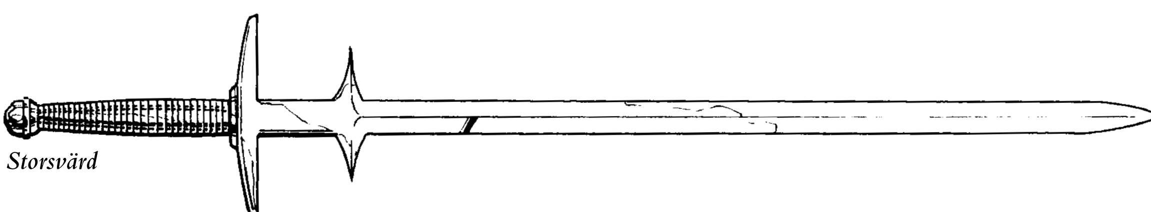

Kraggsvärd


Lyfali


Melorsvärd


Obehzan


Slagsvärd


Storsvärd

YXOR

Yxor är vanliga och effektiva huggvapen men de lämpar sig sällan att parera med och är inte riktigt lika lätthanterliga som svärd. De flesta yxor som beskrivs här nedan är endast anpassade till att använda i strid även om det finns dem som även kan användas i fredligt arbete som vedhuggning och liknande. Data finns tabell V-7 och illustrationer på sidan 28–29.

Bredyxa: Bredyxan är en eneggad stridsyxa avsedd att användas med en hand. Bredyxan är drygt halvmetern lång och har ett brett yxblad med en rundad egg. Bredyxor är ofta helt tillverkade i metall, men det förekommer även att skaftet är tillverkat i metallförstärkt trä. Vapnet används uteslutande med en hand.

Dubbelyxa: En dubbelyxa är en stor tvåhandsyxa med två rundade bilor. Vapnet är knappt en meter långt. Dubbelyxor avsedda enbart för strid är ofta tillverkade helt i metall, men det förekommer även att skaftet är tillverkat i metallförstärkt trä.

Confarz: Den cirka 90 cm långa cirefaliska stridsyxan används huvudsakligen av flottister. Den liknar en vanlig stridsyxa med den skillnaden att dess huvud är triangulärt, och på så sätt lättare kan bryta igenom fiendens pansar. Yxan är förhållandevis populär även utanför det cirefaliska samväldet. Det finns dessutom 'piratkopior' på marknaden, se 'Kradhakz'.

Handyxa: Handyxan är egentligen ett verktyg, men kan även användas som ett lätt försvarsvapen. Handyxan är ungefär en 50 cm lång och kan utan problem bäras i bältet. Handyxor är vanlig hos sjöfarare, snickare och bönder.

Kradhakz: Den tirakiska modyxan 'kradhakz' är i grund och botten en tirakisk variant av confarz. Den är något kortare och gör därför något mindre skada. I övrigt är värdena desamma. Kvaliten på Kradhakz kan ofta vara av varierande klass. Det är inte alls ovanligt att de är smidda i undermåligt stål.

Krell-Hirkharz: Detta är dvärgarnas motsvarighet till människornas bredyxa. Vapnet är tillverkat helt i metall och har en längd på ca 65 cm. Den har en större och rakare bila än vad en bredyxa har. Yxan är avsedda att hanteras med en hand. Den har vanligen också ett spetsigt spjutblad på toppen av vapnet vilket gör att man även kan stöta med det. Dvärgarna, främst Ghor, använder detta vapen tillsammans med en rundsköld. Krell-Hirkharz betyder fritt översatt ungefär ”litet yxvapen”.

Krell-Kharz: Krell-Kharz är dvärgarnas absolut vanligaste vapen. Det är deras motsvarighet till en stridsyxa, med en tung rak bila som är ganska bred och vass. Yxan är avsedda att hanteras med två händer, även om starka individer gärna brukar den i en hand. Vapnet är tillverkat helt i metall och har en längd på cirka 85 cm. Yxan har ett spjutblad i toppen vilket ger användaren en valmöjlighet att sticka med vapnet, som med ett spjut. Dvärgarna använder denna taktik i smala grottgångar då det är för trångt att svinga med det. Krell-Kharz betyder fritt översatt ungefär ”yxvapen”.

Långyxa: Denna stora, cirka 150 cm långa, cirefaliska yxa härstammar från provinsen Gordrion. Den liknar en storyxa men har längre egg och dessutom endast en bila. Yxan är mycket tung att svinga och endast de starkaste av kämpar använder sig av dem, bland annat de beryktade stormästarna från just Gordrion. Det krävs en enorm teknik för att kunna utnyttja yxans räckvidd och styrka till max. I en otränad persons händer är yxan ofarligare än ett träsvärd men hos en mästare klyver den motståndare och deras pansar med lätthet. Yxan kallas även kämpayxa eller gordfarz.

Månbila: En tung tvåhandsyxa med månformad bila som sträcker sig ned längs halva skaftet. Yxan används i Momolan, framförallt av tempelvakter och elitsoldater. I ceremoniella sammanhang kan yxan ha ett skaft av silver.

Yxor	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Bredyxa	H+Ob2T6+3	K+3	–	9	1H	11	2/2	60cm	2,2kg	240 silver
Dubbelyxa	H+Ob3T6+3	K+3	–	10	2H	11	3/2	95cm	3,0kg	360 silver
Confarz	H+Ob4T6	K+Ob1T6+2	–	9	2H	11	3/2	90cm	2,5kg	(450 dinarer)
Handyxa	H+Ob1T6+2	K+2	–	6	1H	9	2/2	50cm	1,0kg	50 silver
Kradhakz	H+Ob3T6+3	K+Ob1T6+2	–	8	2H	11	3/2	80cm	2,3kg	(400 trugg)
Krell-Hirkharz	H+Ob2T6+2	K+Ob1T6	S+Ob1T6	9	1H	18	2/2	65cm	1,9kg	(120 silverlod)
Krell-Kharz	H+Ob4T6	K+Ob1T6	S+Ob1T6+2	9	2H	18	3/2	85cm	2,5kg	(280 silverlod)
Långyxa	H+Ob4T6+3	K+Ob2T6	–	13	2H	11	4/2	145cm	2,8kg	(600 dinarer)
Månbila	H+3T6+3	K+Ob1T6	–	10	2H	11	3/2	100cm	2,8kg	(300 s.dirham)
Pikyxa	H+Ob4T6+2	K+Ob1T6	S+Ob1T6	13	2H	11	4/1	160cm	3,5kg	900 silver
Stenyxa	H+Ob1T6	K+2	–	8	1H	7	2/2	50cm	1,5kg	10 silver
Storyxa	H+Ob4T6+2	K+Ob1T6	–	12	2H	11	4/1	140cm	3,2kg	750 silver
Stridshacka	H+1	K+Ob1T6	S+Ob2T6+2	7	1H	10	2/2	65cm	2,0kg	350 silver
Stridsyxa	H+Ob3T6+2	K+3	–	9	2H	11	3/2	90cm	2,5kg	400 silver
Thrukyxa	H+Ob5T6+2	K+Ob3T6	S	20	2H	16	3/2	160cm	5,4kg	(1100 trugg)
Tirakkrok	H+Ob3T6+2	K+Ob1T6	–	8	2H	13	3/2	85cm	2,4kg	(240 trugg)
Tomoque	H+1	K+Ob1T6+2	S+Ob3T6	7	2H	10	3/2	95cm	3,0kg	(230 s.dirham)
Tomoque-An	H+2	K+Ob2T6	S+Ob3T6+3	10	2H	11	3/2	130cm	4,0kg	(310 s.dirham)
Vedyxa	H+Ob2T6	K+2	–	9	1H	9	2/2	75cm	1,9kg	70 silver
Zhand-yxa	H+Ob3T6	K+3	–	10	1H	11	2/2	65cm	2,3kg	300 silver

Tabell V-7: Yxor. I tabellen beskrivs alla förekommande yxliknande vapen.

Pikyxa: Pikyxan är i grund en storyxa som utrustats med en svärdsliknande pik. Yxbladen har dessutom en annorlunda form. Vidare brukar överdelen på bladen vässas så att även dessa gör skada då pikyxan används för att stöta med.

Stenyxa: Ett primitivt vapen bestående av ett yxhuvud i sten som fästs stadigt i ett kort träskaft. Trots sin enkelhet kan stenyxan lätt krossa en oskyddad skalle. Yxan används främst av Frakk och primitiva människofolk, liksom av vissa djurfolk.

Storyxa: Storyxan är en stor tvåhandsyxa som är strax under en och en halv meter lång. Storyxan är i regel dubbeleggad, men det finns varianter med bara en egg. En storyxa är visserligen ganska svår att manövrera, men en träff med en storyxa räcker oftast för att nedgöra motståndaren.

Stridshacka: Stridshackan är ett relativt ovanligt vapen som är konstruerat för att kunna slå igenom hjälmar och pansar. Vapnet är ofta ungefär 65 cm långt och dess huvud består av en (eller ibland två) långa spetsar.

Stridsyxa: En stridsyxa är en stor tvåhandsyxa med en rundad bila. På baksidan av vapnet finns en lång spets. Vapnet är knappt en meter långt. Stridsyxor är ofta helt tillverkade i metall, men det förekommer även att skaftet är tillverkat i metallförstärkt trä.

Trukhhyxa: Ett av de största vapnen bland tirakerna. Det används nästan uteslutande av Trukher eller mycket starka tirakkrigare. Yxan är över 160 centimer och mycket tung. Hela konstruktionen har en stomme av järn även om skaftet till största del är av trä för att vapnet skall kunna användas. En skicklig krigare med denna yxa i sina händer kan klyva en fullt rustad kämpe med ett enda hugg. Det finns även dubbelbladade varianter av detta vapen.

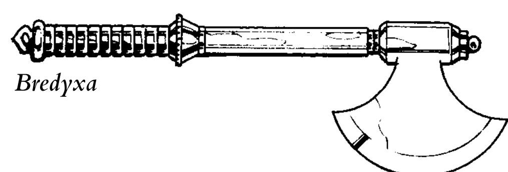
Tirakkrok: Tirakkroken är en tung stridsyxa som är ungefär 85 cm lång. Bilan har en förlängning som går mot skaftet – den så kallade kroken. Vapnet är avsett att användas med två händer för bästa möjliga kontroll. Tirakkroken är tirakernas favoritvapen.

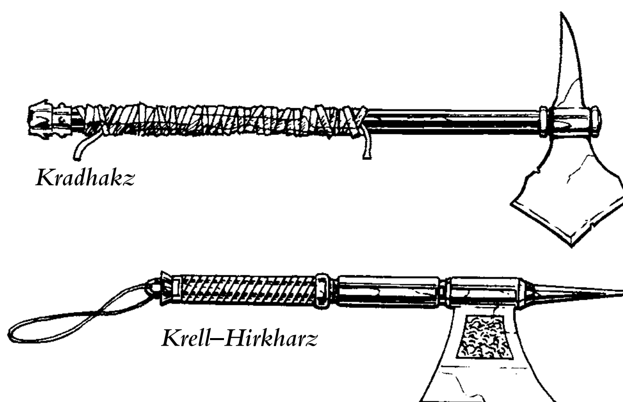
Tomoqe: Detta momolanska vapen har ett meterlångt skaft, vars ände besatts med tre långa spetsar, fästa ungefär som ett kors. Vapnet kan sålunda användas både till att stöta och hugga med och dess längd gör den till ett mellanting mellan stridshacka och stångvapen. Vapnet räknas i den här boken till vapengruppen yxor, eftersom den huvudsakligen används som ett huggvapen. Tomoque används främst av Jaccakrigare men är populärt även till havs. Besättningen på momolanska handelsbåtar brukar ofta vara vapenföra med tomoque.

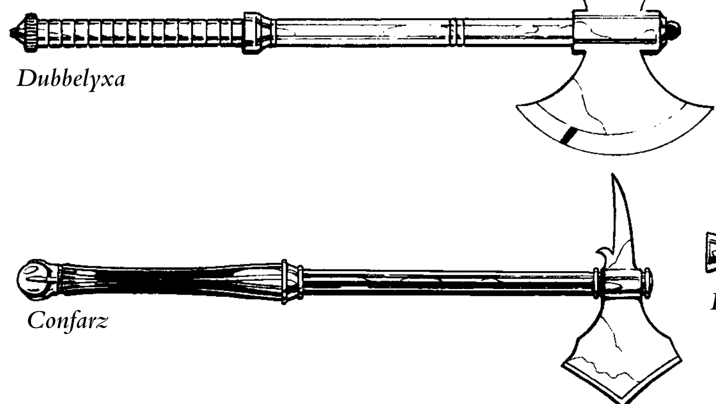
Tomoque-An: En längre och tyngre version av tomoque som i övrigt ser ut som och används som en vanlig tomoque. Vapnet räknas i den här boken till vapengruppen yxor, eftersom den huvudsakligen används som ett huggvapen. Tomoque-An används så gott som enbart av Jaccakrigare.

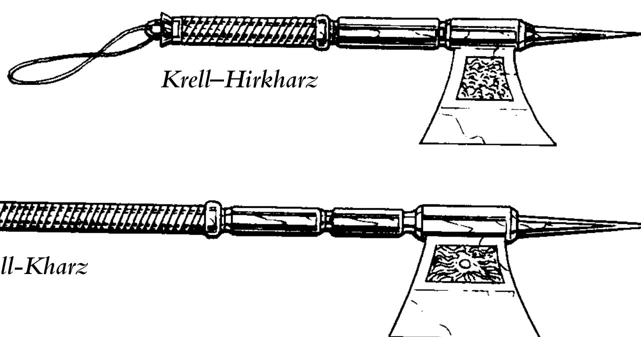
Vedyxa: Detta är ett vanlig redskap hos skogshuggare och bönder. De flesta vedyxor är mellan en halv och en meter långa. Vedyxan kan i nödfall användas som vapen om det skulle behövas. En vedyxa kan vara farlig i en tränad hand men är lite långsam jämfört med en handyxa och en smula svårstyrd jämfört med en bredyxa.

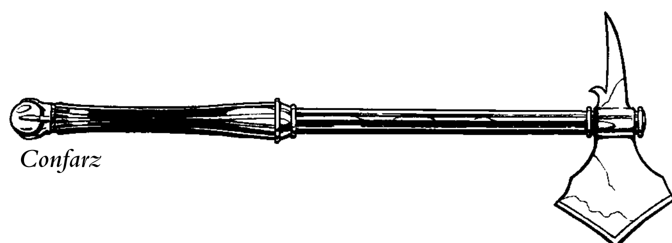
Zhandyxa: Zhandyxan är en dubbeleggad stridsyxa avsedd att användas med en hand. Zhandyxan är drygt halvmetern lång och har två yxblad – båda med rundad egg. Zhandyxor är ofta helt tillverkade i metall, men det förekommer även att skaftet är tillverkat i metallförstärkt trä. Vapnet används uteslutande med en hand. Slår man med flatsidan av bilan orsakas krosskada istället för huggskada.

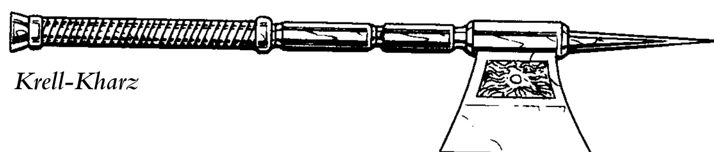

Bredyxa

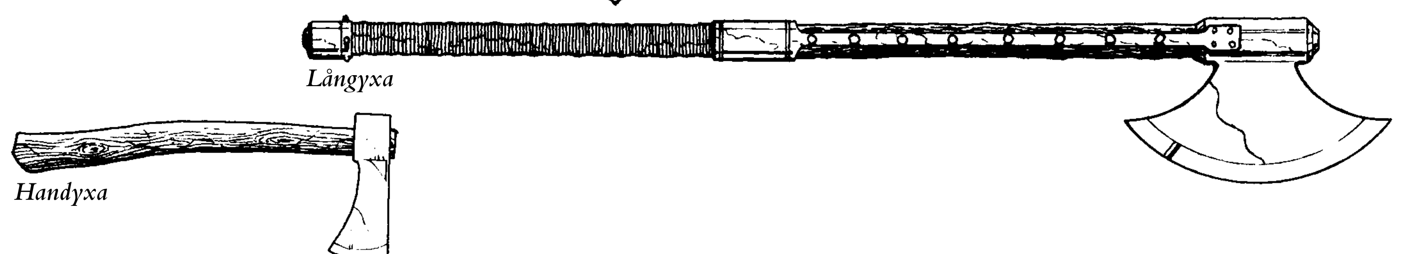

Kradhakz


Dubbelyxa

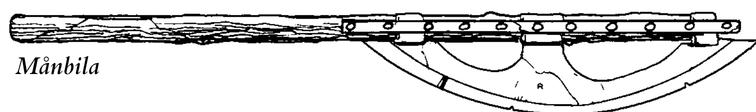

Krell–Hirkharz

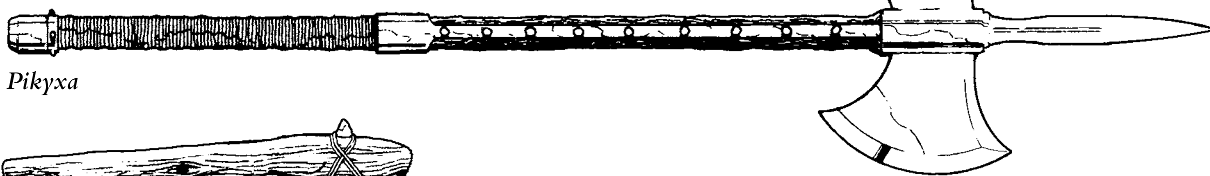

Confarz


Krell-Kharz

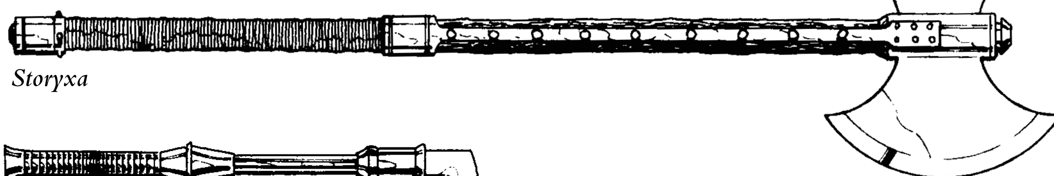

Långyxa

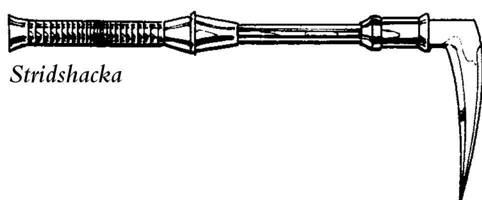

Handyxa

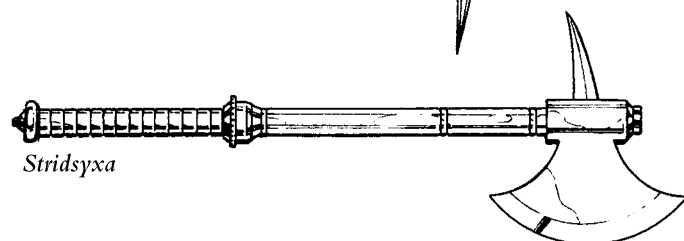

Månbila

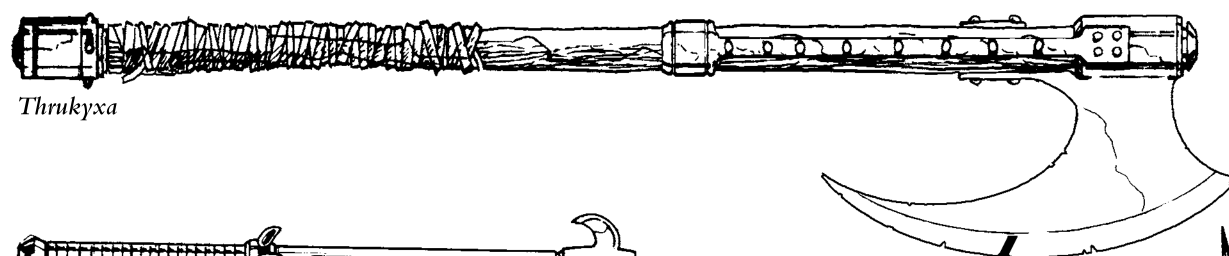

Pikyxa

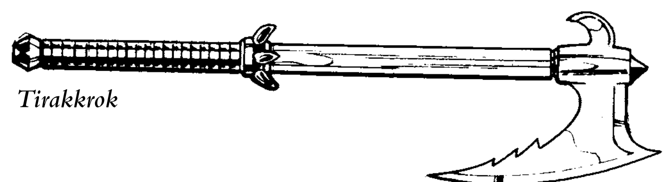

Stenyxa

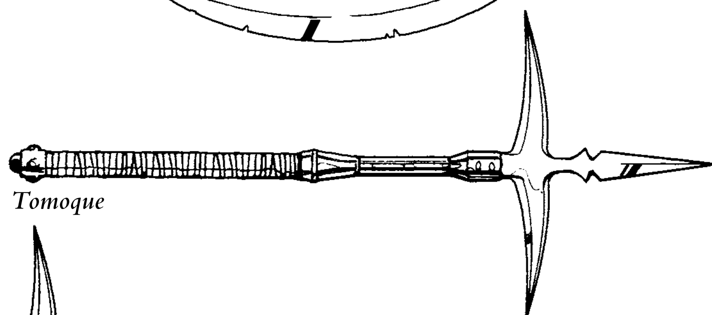

Storyxa

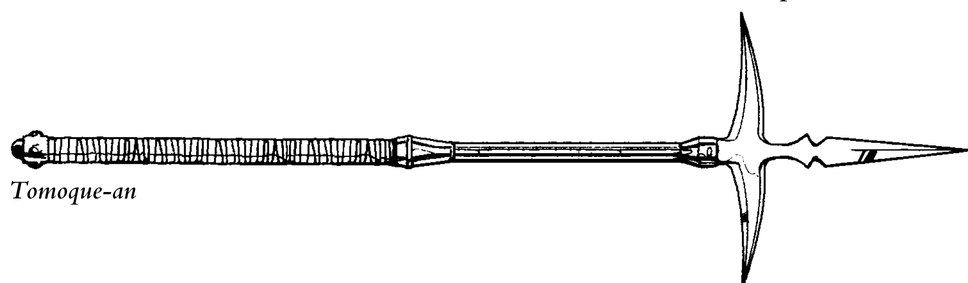

Stridshacka


Stridsyxa

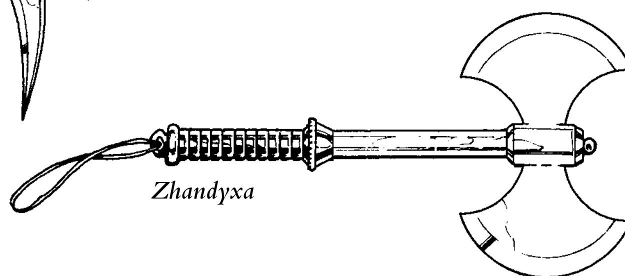

Thrukyxa


Tirakkrok


Tomoque


Tomoque-an


Vedyxa


Zhandyxa

SPJUT

Spjut är effektiva vapen då det gäller att anfalla i närstrid men samtidigt hålla sig utom räckhåll för motståndaren. Det finns många olika typer av spjut i Mundana. Alla kulturer tycks ha, eller ha haft, någon version av detta vapen. Förutom att användas i krig är spjutet även ett effektivt jaktvapen då man vill fånga stora och farliga byten såsom vildsvin, svartsvin, björn och enfeld. Data för spjut finns i tabell V-8. Illustrationer för både spjut finns på sidorna 32–33.

Boto: Ett kostbart momolanskt jakt- och stridsspjut. Den långa kilformade spjutspetsen är tveeggad och slutar i två relativt smidiga järnstänger som skyddar jägaren från sitt spetsade byte. Spjutet är ganska grovt och har dessutom räfflat skaft för att jägaren skall få bättre grepp. Spjutet är ibland klätt med läder och smyckat med fjädrar, benbitar eller till och med brons, silver eller andra ädla metaller. Att ha ett rikligt utsmyckat boto tros ge bättre jaktlycka.

Dar-Khim (eg. Krell-Dar-Khim-Khadh): Det längre dvärgiska spjutet, Krell-Dar-Zhon-Khad eller fyrakhadspjutet, är ungefär 168 cm långt. Det har ett mindre och smalare blad än trekhadhspjutet och är därför mindre framtungt. Det används i tvåhandsfattning och så gott som aldrig av ensamma soldater – en dvärg med fyrakhadspjut står normalt bakom en sköldmur och sticker med spjutet över muren in i fiendens led.

Dar-Zhon (eg. Krell-Dar-Zhon-Khadh): Det korta dvärgiska spjutet är ett bredbladigt spjut, endast tre khadh långt (ungefär 126 cm). Det speciella med Krell-Dar-Zhon-Khad ('vapen-stångvapen-tre-khadh) är att det är ganska framtungt och faktiskt går att hugga med, om man kan rätt teknik. Trekhadspjutet används huvudsakligen enhandat i kombination med en sköld. Tekniken är då att sticka med spjutet över skölden eller hugga i sidled över skölden. Vapnet fungerar bäst i en sköldmur, där var och en som har en sköld också sticker fram sitt spjut, vilket gör terrängen precis framför sköldmuren ytterst ohälsosam. Den används även utan sköld, då huvudsakligen av milisdvärgar vid portarna för att hålla bråkstakar på lämpligt avstånd.

Drakspjut: Ett bredbladigt spjut som fått sitt namn av de utstickande "vingarna". Spjutet kan ge upphov till fruktansvärda sårskador, särskilt om målet är stort och tungt. Vapnet användes för första gången i stor skala under den coloniska Colas-dynastin, då imperiets soldater bar det 210 cm långa drakspjutet som standardvapen. Numera är denna typ av spjut relativt ovanliga även om de förekommer i vissa vaktstyrkor.

Frakkspjut: Detta 180 cm långa jaktspjut är försett med såväl fyra stora hullingar som järnstänger för att hindra bytet att komma åt jägaren. Om man åsamkar ett byte minst en extraskada har vapnet dessutom fastnat. Regler för fastnade vapen finns på sidan 170–172 i regelboken. Spjutet används främst av Frakktiraker för jakt i Takalorrs inland.

Jaktspjut: Jaktspjut kan se ut på många olika sätt beroende på vad de används till. De är i regel omkring två meter långa och har en extra bred spjutspets med rudimentära hullingar. Vissa jaktspjut, exempelvis de som används för vildsvinsjakt, har järnstänger för att hindra bytesdjuret från att komma åt jägaren.

Krokodilspjut: Tirakerna bosatta vid Tibanbukten, använder sig av detta långsmala spjut för att på enklaste sätt döda krokodiler. Spjutet är mycket långt, främst för att ge god räckvidd åt jägaren om krokodilen skulle ligga långt ute i vattnet. Spjutet har även kommit att bli populärt som vapen tack vare dess långa räckvidd och förmåga att tränga igenom rustningar.

Pik: En pik är en mycket långt spjut som används som försvar mot ryttare. Piken är ofta mer än fem meter lång och mycket tung, vilket innebär att piken måste stödjas med en fot eller på annat sätt hållas fast i marken. En mur av pikar är ett mycket effektivt skydd mot anstormande kavalleri.

Qedeo: Ett kortskaftat spjut som används av de primitiva stammar som lever i djunglerna norr om Forion. Skaftet har en lång avsmalnande doppsko och avslutas i en lång, svärdsliknande spjutspets som ansvälls invid hylsfästet.

Spjut	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Boto	H+1	K+2	S+Ob3T6+2	9	2H	14	4/2	200cm	3,3kg	(70 s.dirham)
Dar-Khim	H+1	K+2	S+Ob3T6	7	2H	12	4/2	168cm	1,8kg	30 silverlod
Dar-Zhon	H+Ob2T6	K+2	S+Ob3T6+2	6	1H	14	3/2	126cm	1,4kg	20 silverlod
Drakspjut	H+2	K+2	S+Ob3T6+3	9	2H	13	4/1	210cm	3,1kg	310 silver
Frakkspjut	H+1	K+2	S+Ob3T6+2	8	2H	14	4/1	180cm	3,0kg	(200 trugg)
Jaktspjut	H+1	K+2	S+Ob3T6+2	8	2H	14	4/1	180cm	3,0kg	100 silver
Krokodilspjut	H+1	K+1	S+Ob3T6+2	7	2H	8	5/1	250cm	2,5kg	(80 trugg)
Pik	–	–	S+Ob3T6	11	2H	8	7/–	540cm	3,2kg	220 silver
Quedeo	H+2	K	S+Ob2T6+2	6	2H	7	4/2	150cm	1,6kg	(60 honum)
Ryttarglav	H+Ob2T6	K	S+3	9	1H	9	3/3	120cm	1,6kg	300 silver
Sarissa	–	–	S+Ob3T6	9	2H	8	6/1	440cm	2,9kg	(150 dinarer)
Spjut	H+1	K+1	S+Ob3T6	7	2H	8	4/2	200cm	2,2kg	80 silver
Stridslie	H+Ob2T6+2	K+1	S+Ob1T6	6	2H	8	3/1	120cm	1,7kg	250 silver
Treudd	–	K+2	S+Ob3T6+1	6	2H	10	4/2	150cm	2,0kg	250 silver
Weqimol	–	K+1	S+Ob3T6	11	2H	9	6/1	480cm	3,0kg	(110 s.dirham)

Tabell V-8: Spjut. I tabellen beskrivs alla förekommande spjutliknande vapen.

Ryttarglav: Ryttarglaven är en kortare och lättare version av glaven, tänkt att använda med en hand från hästryggen. Detta cirka 120 centimeter långa vapen kan användas både för hugg och för stick. Vapnet är ganska vanligt i Damarien, främst bland ickeadliga beridna krigare. Ryttarglaven är även huvudvapen i Thalamurs lätta kavalleri.

Sarissa: Ett långt cirefaliskt spjut med spetsar i båda ändarna. Sarissa är på grund av sin längd nästan omöjligt att använda i vanlig strid men kan effektivt användas som pik (eller lans). Sarissa är även effektivt i belägringsstrid då man som anfallare och försvarare har mycket god räckvidd. Fördelen med två spetsar är att spjutet ofta kan användas på nytt om den skulle brytas (och får då samma data som ett vanligt spjut). När sarissa används som lans får den samma värden som en riddarlans. Avbruten fungerar den som en kortlans.

Spjut: Ett spjut består av en lång stav med en spets längst fram. Spjut är ett vapen som återfinns hos både primitiva kulturer och mer högtstående civilisationer.

Stridslie: Stridslien är helt enkelt en lie som modifierats för att användas i strid. Den är oerhört effektiv mot oskyddade motståndare, men dess blad kan ha svårt att slå igenom en rustning. Stridslien kan med fördel användas mot motståndarens häst – ett svep ned mot hovarna till brukar ofta göra susen. Det bör tilläggas att detta bruk av vapnet kanske inte är särskilt ridderligt, men ack så effektivt. Stridsliar förekommer ofta under bondeuppror och andra oroligheter.

Treudd: Treudden är ett ljuster med tre spetsar. Då treudden återfinns på slagfältet är det långa skaftet ofta förstärkt med en skoning av metall. Vapnet härstammar från det Coloniska imperiet och återfinns bland annat i det gamla coloniska imperievapnet.

Weqimol: En lång pik som tillsammans med skölden Somolaq utgör standardutrustning för ett 200 man starkt elitgarde (ej att förväxla med de kvinnliga elitkrigarna) från Locarda. Dessa elitkrigare strider i en fyrkantig formation om 10 × 20 man, flankerade av långt rörligare infanteri.

LANSAR

Lansen är ryttarens stångvapen. Det är anpassad att användas med en hand och utnyttjar riddjurets styrka och hastighet när skada tillfogas. Om lansen används i hög fart från ett riddjur använder man riddjurets Grundskada Kross istället för ryttarens Grundskada. Observera att Grundskada Kross läggs till även om lansen gör stickskada men att skadan då modifieras om till stickskada (S). Data för lansar i tabell V-9 och illustrationer på sidan 33.

Kortlans: En endast 165 cm lång lans, som är både lätt och enkel att hantera. Den korta lansen används främst som ett övningsvapen, men kan även tjäna som ett alternativ till den längre lansen om terrängen är svår.

Riddarlans: Riddarlansen är en lång lans som används av beridna riddare på häst. Riddarlansen är vanligen omkring fyra meter lång och har ett speciellt handtag i dess bakre del så att riddaren har ett stadigt tag. De angivna skadekoderna och SI-värdena i vapenlistan gäller endast då lansen används från riddjur. Om riddarlansen används i hög fart från ett riddjur använder man riddjurets Grundskada istället för ryttarens Grundskada. Om riddarlansen används från marken används samma Skadeverkan, STYK och SI som en pik. En riddarlans med trubbig spets kallas tornerlans och används vanligen bara vid tornerspel.

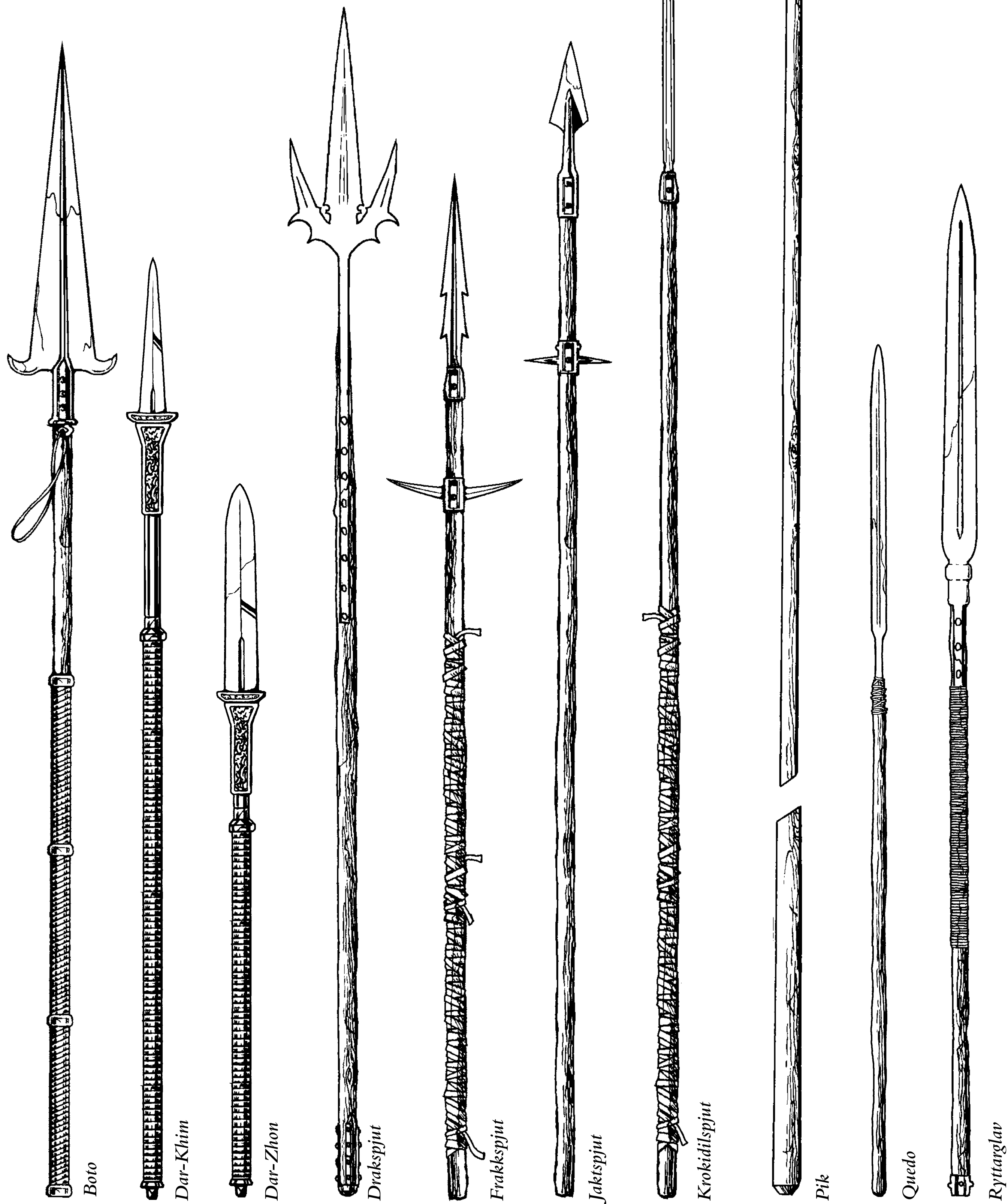
Stridslans: Stridslansen den vanligast förekommande kavallerilansen. Stridslansen, med en längd på tre meter, är kortare än en riddarlans men längre än en kortlans (och vanliga spjut). Dess längd gör stridslansen enklare att hantera jämfört med en riddarlans. De angivna skadekoderna och SI-värdena i vapenlistan gäller endast då stridslansen används från riddjur. Om lansen används i hög fart från ett riddjur använder man riddjurets Grundskada Kross istället för ryttarens Grundskada. Observera att Grundskada Kross läggs till även om lansen gör stickskada men att skadan då modifieras om till stickskada (S). Om lansen används från marken används samma Skadeverkan, STYK och Snabbhetsindex (SI) som används för ett vanligt spjut.

Tornerlans: Tornerlansen är en speciell lans som är avsedd att användas vid torneringar. En tornerlans är vanligen omkring fyra meter lång. Vapnet liknar till det yttre en riddarlans, men saknar dels spets och är dels tillverkat i svagare trä. Observera att de angivna värdena endast gäller då tornerlansen används från riddjur. Det är viktigt att notera att om tornerlansens används i hög fart från ett riddjur använder man riddjurets Grundskada istället för ryttarens Grundskada. En tornerlans är relativt oeffektiv att bruka från marken.

Lansar	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Kortlans*	–	–	S+3	6	1H	7	4/2	165cm	1,6kg	120 silver
Riddarlans*	–	–	S+Ob1T6	9	1H	8	5/–	400cm	2,3kg	500 silver
Stridslans*	–	–	S+Ob2T6	9	1H	10	5/1	300cm	3,0kg	200 silver
Tornerlans*	–	K+2	–	9	1H	8	5/–	400cm	2,0kg	125 silver

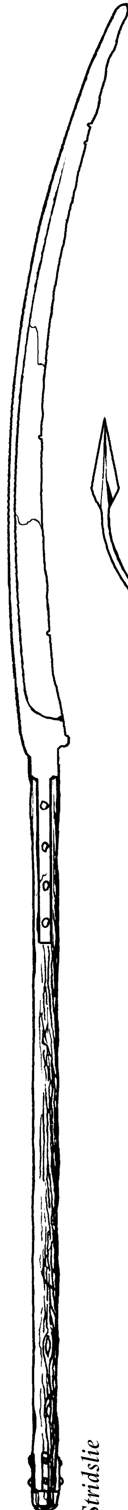
* De angivna skadekoderna och SI-värdena för dessa vapen gäller endast då de används från riddjur. Om de används i hög fart på ett riddjur använder man riddjurets Grundskada (K) istället för ryttarens Grundskada. Om vapnen används från marken får kortlansen och stridslansen samma Skada och SI som spjut. Riddarlansen och tornerlansen får samma Skada och SI som pik. Snabbhetsindexen för kortlans och stridslans då man är involverad avser sådana anfall som sker i princip stillastående (använd därför ryttarens Grundskada och inte riddjurets). Se även regler för strid till häst på sidan 120 i Eons regelbok.

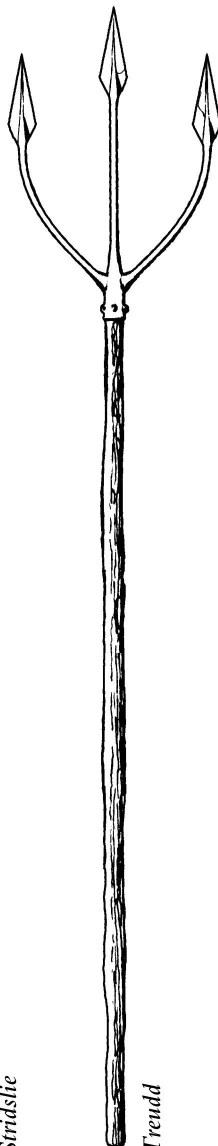
Tabell V-9: Lansar. I tabellen beskrivs alla förekommande lansar.


Boto
Dar-Khim
Dar-Zhon
Drakspjut
Frakkspjut
Jaktspjut
Krokidilspjut
Pik
Quedo
Ryttarglav

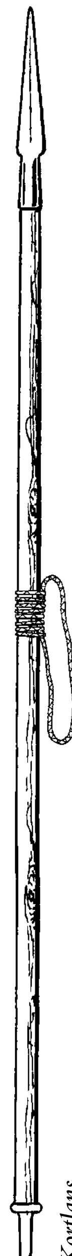

Sarissa


Spjut


Stridslie


Treudd


Weqimol


Kortlans


Riddarlans


Stridslans


Tornerlans

KLUBBOR

KLUBBOR ÄR DET enklaste av alla närstridsvapen och var troligen det första närstridsvapnet som Mundanas invånare började använda. En klubba är både lätthanterad och lätt att tillverka. Till klubbor räknas allt från kortare käppar och trädgrenar till betydligt dyrbarare vapen såsom stridshammare och spikklubbor. Data för klubbor finns i tabell V-10 och illustrationer på sidan 35.

Binderakkhammare: De största tirakerna, de ökända trukherna, använder ofta detta mycket stora krossvapen. Vapnet består av ett långt skaft, på drygt en och en halv meter, varpå ett massivt hammarhuvud sitter monterat. Vapnets storlek gör att även trukherna måste använda vapnet med två händer. Vapnet används också av vissa troll, men det är ofta lite för litet för ett normalt troll!

Fäktkäpp: En meterlång trästav som försetts med en mindre parerstång och ett grepp av tvinnade läderremmar. Fäktkäppen används som träningsredskap för krigare i Västlanden, men kan även användas för bestraffning när någon behöver tuktas. Att få sina fingrar krossade av upprepade slag med en fäktkäpp är till exempel ett vanligt straff för mindre allvarlig stöld i Mûhad.

Klubba: Klubban är ett primitivt vapen som består av en kort träklubba tillverkad av ett stycke trä. Längden på denna typ av klubba är omkring en halv meter. En speciell typ av klubba är batongen. Vapnet är mycket enkelt att tillverka då det i princip bara är till att bryta av en kraftig gren från ett träd.

Koffernagel: Koffernagel är en kort träkäpp med handtag som används för att göra fast linor (exempelvis skot, brassar och dylikt). Som vapen fungerar den som en lätthanterlig kort klubba. Koffernaglar finns tillgängligt på många ställen på fartygsdäck. Normalt sitter de nedstuckna i en så kallad nagelbänk. Det är just deras lättillgänglighet som gör koffernagel till ett favorittillhygge för nästa alla sjömän.

Krell-Zar: Krell-Zar är en kompakt dvärgisk stridshammare med en rejäl spets på ovansidan. Hela vapnet är tillverkat i metall och dess längd är omkring 65 centimeter. Stridshammaren är avsedd att användas med två händer. Det är speciellt klan Roghan som använder sig Krell-Zar istället för de olika dvärgayxorna.

Morgonstjärna: En morgonstjärna är i princip en större stridsklubba med ett klotformat eller cylinderformat slaghuvud med en mängd utåtriktade spikar. Morgonstjärnans längd brukar vara drygt en meter. Observera att de morgonstjärnor som används i Mundana inte har några kedjor eller länkar. Eftersom morgonstjärnan har vassa spikar, så orsakar varje träff blödning på samma sätt som för hugg- och stickvapen. Utöver den normala Blödningstakten som orsakas så ger morgonstjärnan dessutom en extra Blödningstakt som motsvarar antalet extraskador som orsakades.

Påk: En påk är helt enkelt en kraftig gren eller liknande som man hittar i skogen. Längden på en påk brukar ligga runt en meter. Lite grov tillyxning kan göra påken till ett effektivt vapen i brist på annat. Ibland förekommer det att spikar eller skärvor slås genom påkens huvud för att vapnet skall göra mer skada. Vapnet orsakar då vid varje träff blödning på samma sätt som för hugg- och stickvapen.

Razerald: Den cirefaliska stridsklubban är ett cirka 90 cm långt krossvapen som har ett skaft med ett tungt metallhuvud på. Huvudet har vassa blad som gör vapnet effektivt mot pansar – det bli lättare att tränga mellan glipor. Vapnet är något längre än traditionella stridsklubbor vilket också hörs på namnet Razerald, vilket fritt översatt betyder 'långklubba'.

Spikklubba: En slags kort morgonstjärna som inte är mer än 60 cm lång. Spikklubban är ett uppskattat ryttarvapen, men används också ofta av fotfolk. Eftersom spikklubban har vassa spikar så ger den, utöver den normala Blödningstakten som orsakas, dessutom en extra Blödningstakt som motsvarar antalet extraskador som orsakades.

Stridshammare: Stridshammaren är ett 80 cm långt vapen som ofta används av ryttare för att slå ut motståndare som har kraftigt pansar. Stridshammarens ena sida har ett ganska smalt hammarhuvud, medan den andra sidan har en lång krökt spets.

Stridsklubba: Stridsklubban är ett cirka 70 centimeter långt krossvapen som har ett skaft med ett tungt metallhuvud på. Ofta har huvudet spikar eller vassa blad som gör stridsklubban effektivare mot pansar – speciellt plåtpansar. Stridsklubbor är avsedda att användas med en hand.

Storhammare: En lång tvåhandsversion av stridshammaren. Storhammarens ena sida har ett ganska smalt hammarhuvud, medan den andra sidan har en lång krökt spets.

Stålklubba: Stålklubban är ett kort krossvapen som används som reservvapen av ryttare. Stålklubbor används också av stadsvakter och andra personer som arbetar med att upprätthålla ordningen. Cirefaliska stadsvakter är ökända för att använda stålklubbor på allt för berusade sjömän i hamnområderna.

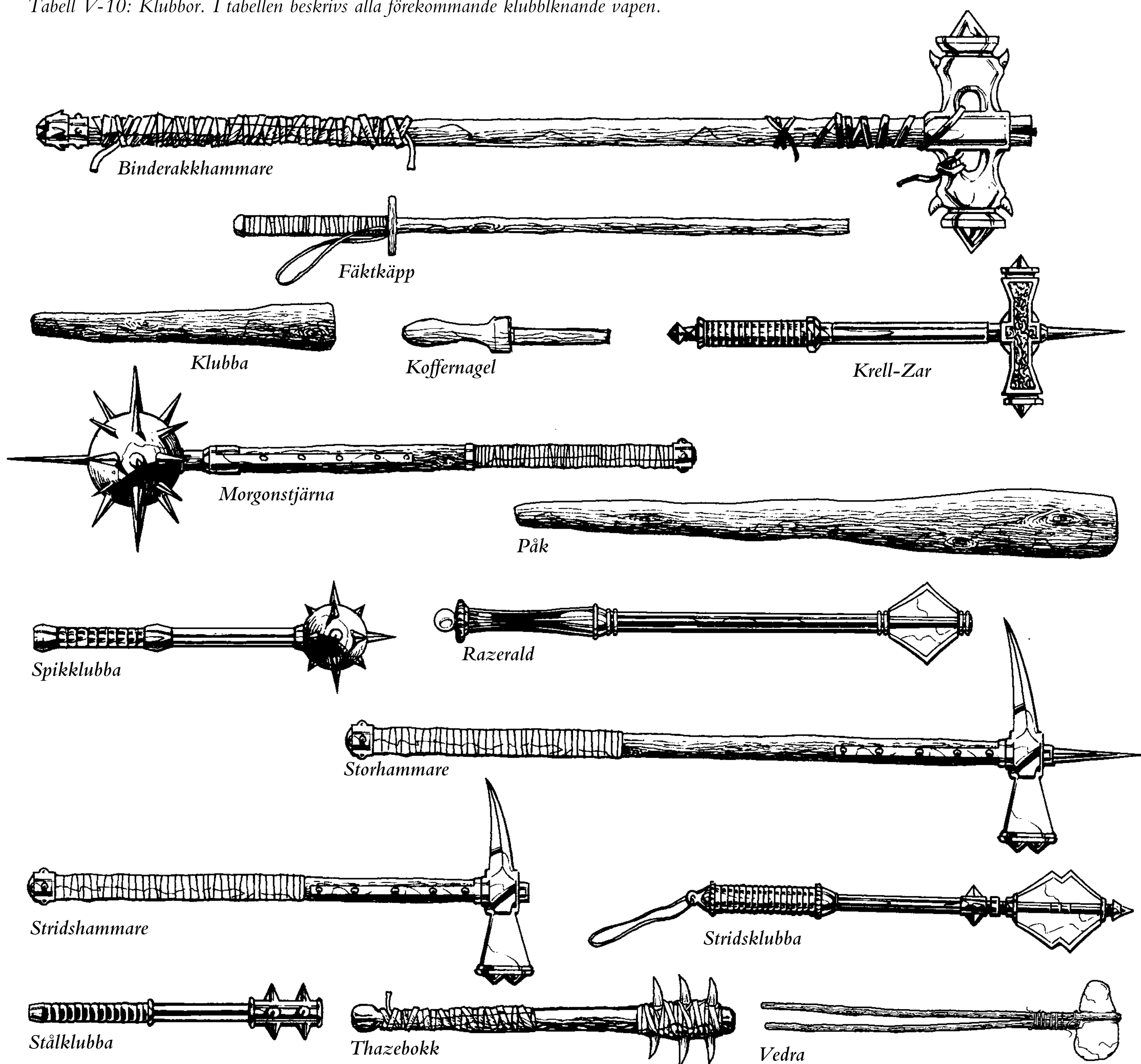
Thazebokk: Vapnets tirakiska namn skulle kunna översättas med 'krokodilklubba'. Den 60 cm långa klubban tillverkas av hårt flah-trä. Längst ned på skaftet snidas en knopp för att bättre ge fäste. Dessutom lidas halva klubban med djurhud för bättre grepp. Övre halvan av klubban är försedd med vassa krokodiltänder som surrats fast vid klubban med hjälp av läderremmar och senor. Vapnet är en mycket primitiv variant av spikklubban och går numer endast att finna i de inre delarna av Takalorr. Thazebokk vid varje träff blödning på samma sätt som för hugg- och stickvapen Kustlevande Bazirk har inte brukat thazebokk sedan smideskonsten uppfanns och anser att det är ett alltför primitivt och odugligt vapen.

Vedra: En slags stenklubba med tvinnat vidjeskaft. Klubban brukas av primitiva folk på de mest isolerade öarna i den stora arkipelagen. Skaftets flexibla utformning gör att det går att få mer kraft bakom slaget. Klubbor liknande vedra används cokså på andra ställen i Mundana, vanligtvis i stamsamhällen där den teknologiska nivån är låg. Frakk-tirakernas variant av vedra kallas för 'Khist', men är i övrigt identisk.

Klubbor	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Binderakkham.	–	K+Ob4T6+2	–	15	2H	13	4/1	165cm	5,2kg	(700 trugg)
Fäktkäpp	–	K+Ob1T6	–	5	1H	7	3/3	100cm	0,9kg	25 silver
Klubba	–	K+3	–	5	1H	8	2/2	50cm	0,6kg	3 silver*
Koffernagel	–	K+2	–	4	1H	9	1/2	35cm	0,2kg	5 silver
Krell-Zar	–	K+Ob2T6+2	S+Ob1T6+2	7	2H	18	2/2	65cm	2,2kg	(220 silverlod)
Morgonstjärna*	–	K+Ob3T6	S+Ob1T6	8	2H	12	3/2	110cm	2,9kg	400 silver
Påk	–	K+Ob1T6+1	–	5	2H	10	3/3	100cm	1,5kg	5 silver**
Razerald	–	K+Ob2T6+1	–	10	1H	13	3/2	90cm	3,0kg	(360 dinarer)
Spikklubba*	–	K+Ob1T6+2	–	8	1H	12	2/2	60cm	3,0kg	250 silver
Stridshammare	–	K+Ob2T6+2	S+Ob1T6+2	9	1H	12	3/2	80cm	2,2kg	400 silver
Stridsklubba	–	K+Ob2T6	–	9	1H	12	2/2	70cm	2,5kg	300 silver
Storhammare	–	K+Ob3T6+1	S+Ob2T6	8	2H	12	3/2	120cm	3,0kg	450 silver
Stålklubba	–	K+Ob1T6	–	6	1H	14	2/2	50cm	1,2kg	150 silver
Thazebokk	–	K+2	S	5	1H	8	2/2	40cm	0,5kg	(10 trugg)
Vedra	–	K+Ob1T6	–	5	1H	6	2/2	60cm	0,7kg	10 silver

* Utöver den normala Blödningstakten som orsakas så ger varje extraskada dessutom ett extra kryss Blödningstakt.
** Kan oftast tillverkas av en lekman.

Tabell V-10: Klubbor. I tabellen beskrivs alla förekommande klubblknande vapen.



KEDJEVAPEN

Kedjevapen är böjliga för att öka styrkan i slagen och göra det svårare att parera. De är relativt svårhanterade och risken att skada sig själv om man inte vet vad man gör är mycket stor. Fördelen med en kedjestav är att vapnet är en nivå svårare (+Ob1T6) att parera och blockera för motståndaren – detta beror på att kedjan snor sig runt sköldar och parerande svärd. Data för kedjevapen finns i tabell V-11.

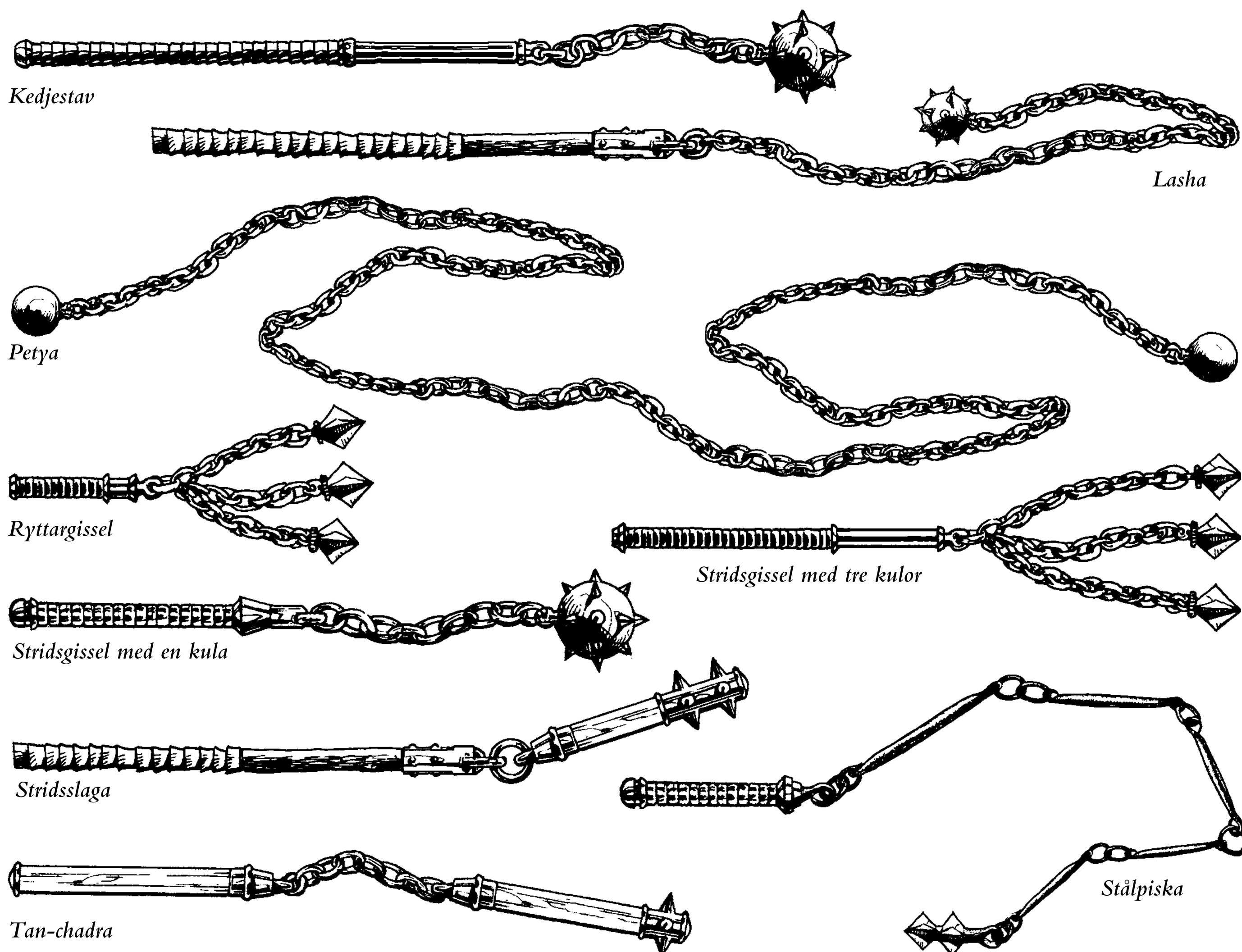
Kedjestav: Kedjestaven är ett större version av stridsgisslet men har endast en kula i slutet av kedjan. Kedjan och stavens längd kan variera men vanligen är vapnet omkring 125 centimeter långt. Tirakerna har gjort en egen kopia av det som de kallar 'Krikkbargath', vilket betyder krigsslaga. Tirakvapnet har samma värden som kedjestaven.

Lasha: Detta långa kedjevapen från Eumo påminner om ett stridsgissel med de viktiga skillnaderna att Lasha har en längre kätting samt ett mindre huvud. Lasha har på så sätt bättre räckvidd än det traditionella österländska stridsgisslet men därtill bibehållen smidighet och skadeverkan. Vapnet brukas i allmänhet endast av legosoldater och förekommer lika ofta utanför Eumo som inom landets gränser.

Petya: Petya är ett tämligen unikt vapen som inte förekommer någonstans annars än i den alviska arsenalen. Det är ett ganska ovanligt vapen som sällan ses på slagfältet, utan mest används för uppvisningar och dueller. Vapnet består av en tunn, precisionssmidd stålkedja inflätad i ett rep med två tyngder, en i vardera änden. Vapnet är ungefär 12 fot långt. En skicklig petya-'fäktare' kan använda den cirkulerande rörelsen för att hålla repet igång för att parera med, snärja motståndarens vapen, lemmar eller kropp, eller för att skicka iväg en ände med en sådan kraft att den utan problem krossar en oskyddad skalle.

Ryttargissel: En mindre typ av stridsgissel som är avsett att användas från hästryggen eller tillsammans med sköld. Ett ryttargissel är vanligen omkring 55 centimeter och har tre kulor i dess topp, andra variationer förekommer dock.

Stridsgissel: Stridsgisslet är ett kedjevapen som består av ett handtag som är utrustat med en eller flera kedjor som slutar med en kula. Vanligen brukar antalet kulor variera mellan en och tre, men det förekommer stridsgissel med upp till sju kulor. Det finns olika data för en och tresvansat gissel.



Stridsslaga: En stridsslaga är ett kedjevapen som består av två ledade sektioner. Den yttersta leden, som är kortare än handtaget, är utrustad med en klump. Stridsslagor är vanligen strax över en meter långa.

Stålpiska: En variant på den ordinära piskan är stålpiskan, vilken är uppbyggd av sammanlänkade stålskenor. Trots sitt namn fungerar den mer som ett kedjevapen än en piska. I den knappt två meter långa piskans ände sitter ett tungt huvud av järn, ofta beklätt med små spikar. Vapnet är mycket ovanligt men kan återfinnas bland annat inom det cirefaliska samväldet och på Takalorr. Stålpiskan räknas som ett kättingvapen.

Tan-chadra: Detta vapen utgör tillsammans med Zhinabagdh, de mûhadinska ökenkrigarnas traditionella beväpning. Tan-chadra är ett närstridsvapen som består av två träpinnar sammanlänkade med ett kort rep eller kätting. Den ena träpinnen är försedd med vassa taggar eller spikar

Kedjevapen*	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Kedjestav	–	K+Ob3T6	–	10	2H	10	3/2	125cm	3,5kg	700 silver
Lasha	–	K+Ob3T6	–	11	2H	9	4/1	220cm	4,0kg	900 silver
Petya	–	K+Ob1T6	–	8	2H	12	5/3	360cm	1,5kg	(250 sunuvai)
Ryttargissel	–	K+Ob2T6	–	6	1H	8	2/2	55cm	1,5kg	450 silver
Stridsgissel, en	–	K+Ob2T6+4	–	8	2H	10	2/2	90cm	2,2kg	500 silver
Stridsgissel, tre	–	K+Ob3T6	–	8	2H	9	2/2	90cm	2,0kg	600 silver
Stridsslaga	–	K+Ob3T6+2	–	8	2H	10	3/2	110cm	3,3kg	300 silver
Stålpiska	–	K+Ob1T6	–	7	2H	8	4/2	190cm	2,2kg	100 silver
Tan-chadra	–	K+Ob1T6+2	–	9	1H	9	2/2	100cm	2,7kg	(160 s.dirham)

* Vapnen är en nivå svårare (+Ob1T6) att parera och blockera.

Tabell V-11: Kedjevapen. I tabellen beskrivs alla förekommande kedjevapen.

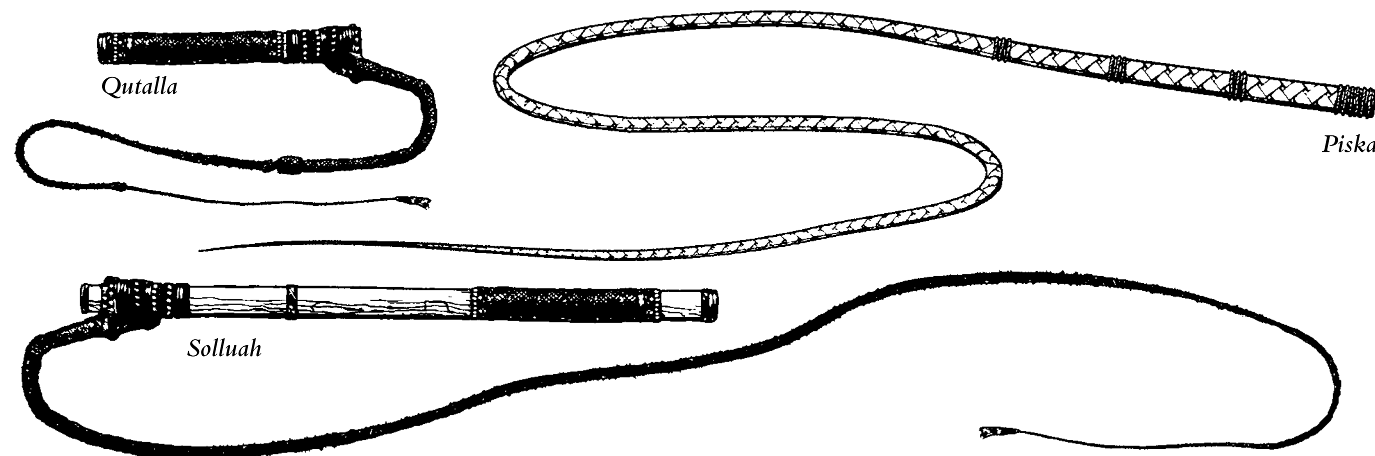
PISKOR

Piskan är huvudsakligen inte ett vapen utan snarare ett redskap vid djurhållning och bestraffning. Om en piska träffar bar hud gör den alltid minst en (1) poäng Smärta. En piska kan dock inte tränga igenom ben (ignorera alla extraskador som uppkommer 'i och innanför' benen samt ignorera brytrisk). Data för piskor finns i tabell V-11.

Piska: Piskan är tillverkad av läderremsor som flätats till ett långt rep. Spetsen är alltid smalare än basen.

Qutalla: En kort momolansk piska som används som bestraffningsredskap på olydiga slavar eller maskande soldater.

Solluah: Denna långa momolanska piska är synnerligen fruktad. När kroppsstraff utdelas görs det i nio fall av tio med hjälp av den hårt tvinnande Solluah. Vissa krigare använder sig av Solluah som ett vapen men då alltid i kombination med Qumo eller något annat vanligare närstridsvapen.



Piskor	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Piska*	H–2	–	–	5	1H	–	4/1	200cm	0,7kg	50 silver
Qutalla*	H–3	–	–	3	1H	–	3/1	100cm	0,4kg	(20 s.dirham)
Solluah*	H–2	–	–	5	1H	–	4/1	220cm	0,8kg	(30 s.dirham)

* Om en piska träffar bar hud gör den alltid minst en (1) poäng Smärta. En piska kan dock inte tränga igenom ben, hur hårt man än slår med den. Man bör därför ignorera alla extraskador som uppkommer 'i och innanför' benen (exempelvis Hjärna, Käken, Jack i kraniet och Halskotor för att nämna några) samt ignorera brytrisk.

Tabell V-12: Piskor. I tabellen beskrivs alla förekommande piskor.

STÅNGVAPEN

Stångvapen är effektiva försvarsvapen mot ryttare, men kan också med fördel användas av exempelvis vakter. Stångvapen är mycket nära besläktade med spjut. De stora skillnaderna är att stångvapen vanligen är längre, tyngre och alltid kräver två händer att hantera. Dessutom är stångvapen ofta anpassade till huggattacker. Data för stångvapen finns i tabell V-13 och illustrationer finns på sidan 39.

Bardisan: Bardisanen är ett långskaftat stångvapen, normalt 240–250 cm. Vapnet har en vass och bred stötklinga samt symmetriska utskjutande sidoblad vid basen. Bardisanen används i relativt stor utsträckning av militära och semimilitära förband, främst dock- i centrala Mundana, exempelvis på Asharina.

Båtshake: Båtshaken är en längre käpp som är försedd med en spets framåt och en krok åt sidan. Den används för att fånga in linor och andra föremål som man inte når. Som vapen fungerar den hyfsat. Den stora fördelen är att båtshaken normalt finns nära tillgänglig på fartyget däck. Vid bordningsstrid används båtshaken som ett komplement till änterhakar. Att den sedan går att använda som vapen är definitivt ingen nackdel.

Cirkelspjut: Detta cirefaliska vapen består av två vassa månformade yxblad som fästs på ett spjut. Cirkelspjutet används av tempelvakter fanatiska Cirzacelanin. Vapnet är svårt att använda och kräver en speciell teknik där användaren blir tvungen att blotta sig för fienden för att själv kunna träffa honom.

Ehk-Ankaz: Den mûhadinska motsvarigheten till jargiernas jargbila består av en cirka 250 cm lång trästör som försetts med ett långt, halvmåneformat yxblad. Ehk-Ankaz saknar spjutspets och kan således inte användas till att stickas med. Vapnet är relativt vanligt inom den mûhadinska elitarmén men återfinns även i Eumo och Momolan. Vapnet brukas uteslutande till fots, och då alltid med tvåhandsfattning.

Eyrenklyvare: Detta vapen är ett specialvapen som används av Eyrens tigrinnor i Kraggbergen. Eyrenklyvaren är i grund och botten en lätt hillebard som är mycket lättmanövrerad. Eggen på klyvaren är tillverkat av ett speciellt höglegerat stål som tillverkas av järnmalm med mycket hög kvalitet.

Glav: En glav är en sorts stångvapen som består av en svärdsklinga som fästs på ett långt skaft. Detta cirka 260 cm långa och 2,2 kg tunga vapen kan användas både för hugg och för stick. Vapnet är mycket vanligt i Damarien.

Hakspjut: Kallas även ebhroniterbila. En österländsk glav som försetts med stickspjut och en krökt egg som både kan slita sönder och dra omkull fienden. Det långa spjutet kilar sig in mellan plåtar och ringar, medan klingan enkelt skär genom lättare rustningar. Det långa skaftet ger god räckvidd.

Hillebard: En hillebard är ett stångvapen med en yxbila och en spjutspets längst upp. Vapnet är långt och måste i princip hanteras med två händer. Hillebarden används i första hand av vakter, men förekommer även som vapen i krig.

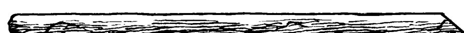
Ishani: Ishanin är ett alvvapen som består av ett långt träskaft varpå en svärdsliknande klinga har fästs. En ishani kan användas både som stickvapen och som huggvapen. Vapnet är drygt två meter långt varav drygt en halv meter består av klingan. Det handhas i princip på samma sätt som en hillebard, men är betydligt snabbare och smidigare.

Jargbila: En jargbila är en speciell hillebard som används av den kejserliga jargiska armén Jargbilan är ungefär två och en halv meter lång och är utrustad med ett stort yxblad som är 75 cm långt. Även om jargbilans utseende finns reglementerad i Jargien så används vapnet även på andra håll, men då ofta i varierande utseende. Jargbilan måste hanteras med två händer för att man skall kunna använda vapnet effektivt.

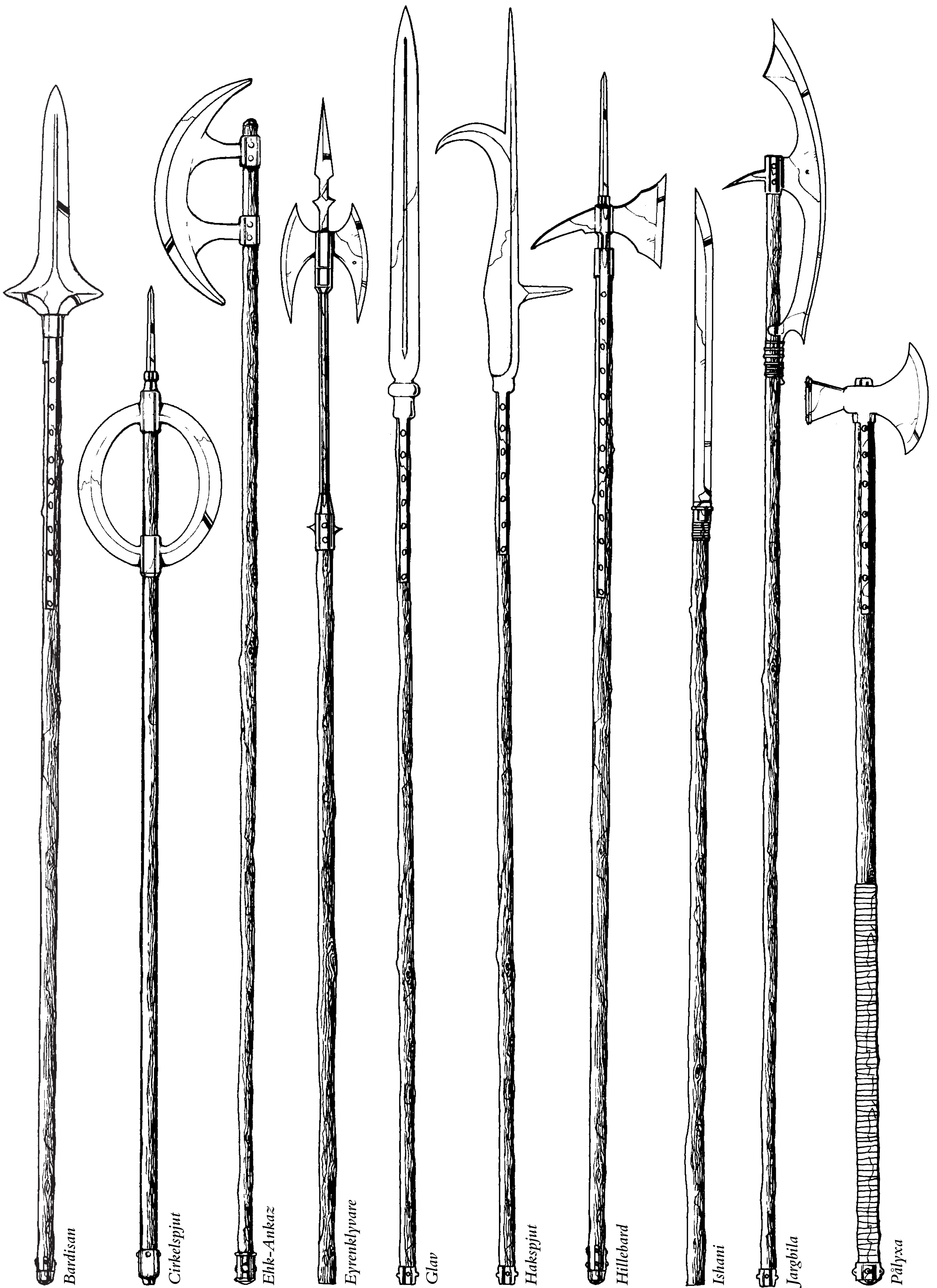
Pålyxa: Pålyxan liknar hillebarden med den skillnaden att yxhuvudets översida formats till ett hammarhuvud, vilket ger slagen extra tyngd. Metallband förstärker den övre delen av skaftet så att inte huvudet skall ramla av. Vapnet är oerhört dödligt, tack vare de långa, svepande slag man kan göra med det. Ett par utfall med pålyxan räcker ofta för att slå en bepansrad riddare medvetslös. Pålyxan är två meter lång.

Stångvapen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Bardisan	H+1	K+2	S+Ob3T6+2	10	2H	13	5/1	250cm	3,6kg	200 silver
Båtshake	H+1	K+2	S+Ob1T6+2	7	2H	8	4/2	210cm	3,0kg	50 silver
Cirkelspjut	H+Ob3T6+1	K+Ob1T6	S+Ob1T6+2	9	2H	10	4/2	205cm	2,8kg	(400 dinarer)
Ehk-Ankaz	H+Ob3T6+2	K+3	–	10	2H	11	5/2	250cm	3,2kg	(140 s.dirham)
Eyrenklyvare	H+Ob3T6	K+Ob1T6	S+Ob2T6	9	2H	10	5/3	235cm	2,7kg	(2 mark)
Glav	H+Ob2T6+3	K+2	S+Ob1T6+2	9	2H	12	6/3	285cm	2,2kg	535 silver
Hakspjut	H+Ob3T6	K+2	S+Ob2T6	10	2H	12	6/3	285cm	2,2kg	(600 sikel)
Hillebard	H+Ob3T6+1	K+3	S+Ob1T6	10	2H	11	5/2	250cm	3,2kg	275 silver
Ishani	H+Ob3T6	K+Ob1T6	S+Ob2T6	8	2H	10	5/3	220cm	2,1kg	(420 sunuvai)
Jarg-bila	H+Ob3T6+2	K+Ob1T6	S+Ob2T6	11	2H	12	5/2	260cm	3,5kg	(280 denarer)
Pålyxa	H+Ob3T6+3	K+Ob1T6	–	11	2H	11	4/2	200cm	3,5kg	280 silver

Tabell V-13: Stångvapen. I tabellen beskrivs alla förekommande stångvapen.



Båtshake


Bardisan
Cirkelspjut
Ehk-Ankaz
Eyrenklyvare
Glav
Hakspjut
Hillebard
Ishani
Jargbila
Pålyxa

STAVAR

STAVAR ÄR ETT av de enklaste vapen man kan tillverka. Det är en lång och smal käpp som man använder i ett tvåhandsgrepp. En skicklig stavfäktare är en farlig motståndare och kan åsamka stor skada med flera snabba anfall. Stavarnas BRYT kan variera beroende på vilket träslag de tillverkats i. Data för stavar finns i tabell V-14.

Trästav: Detta är en lång trästav som är gjord för att användas i strid. En stav kan vara mycket farlig och då staven har två ändar som kan användas för både slag och parering blir den mycket snabb i rätta händer. De flesta trästavar är runt en och en halv meter långa. En trästav kan tillverkas av i princip vem som helst som har tillgång till ett tillräckligt långt stycke hårdträ.

Visna: En sex fot lång alvisk trästav. Vapnet har en speciell lindning så att ändarna inte skall spricka. Användandet av visnan är klart influerat av övriga alviska vapen, men i övrigt är skillnaden mellan en vanlig trästav inte speciellt stora. Visnan brukar dock vara tillverkad i träslag med hög hållbarhet.

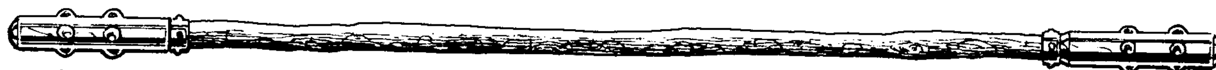
Zoriánstav: Zoriánstav är en förlängd metallbeslagen stridsstav som munkarna från Zoriánorden (en många andra munkar i den samoriska läran) använder. Orden förbjuder nämligen användandet av egg- eller stickvapen så därför har man utvecklat en egen stav. Metallförstärkningarna gör dels att skadan blir högre och dels att staven blir betydligt hållbarare. Längden på staven är alltid 160 cm, varken mer eller mindre.

Stavar	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Trästav	–	K+Ob1T6+2	–	8	2H	7	3/4	150cm	1,5kg	10 silver*
Zoriánstav	–	K+Ob2T6	–	8	2H	11	3/4	160cm	2,0kg	100 silver
Visna	–	K+Ob1T6+2	–	8	2H	7	4/5	180cm	1,5kg	(10 sunuvai)

* Kan oftast tillverkas av en lekman och blir då mer eller mindre gratis.

Tabell V-14: Stavar. I tabellen beskrivs alla förekommande stavar.


Trästav


Zoriánstav


Visna

NATURLIGA VAPEN & TILLHYGGEN

PÅ NÄSTA SIDAN finns tabell V-15 med naturliga vapen som används i obeväpnad strid. I tabell V-16 finns ett antal tillhyggen som exempelvis kan användas i nödsituationer eller som improviserade vapen.Vi har valt att inte illustrera dessa (med undantag av de tre bilderna nedan), eftersom deras utseende varierar avsevärt.

Naturliga vapen

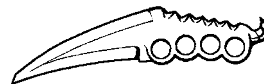
Naturliga vapen är sådana vapen eller former av anfall som används i obeväpnad strid. Varelser som kan använda dessa har exempelvis huggtänder eller klor som är utgör en del av deras kropp. Därav namnet naturliga vapen. Observera att även människor har naturliga vapen, nämligen följande: armbåge, bett (människa), knä, skallning, slag och spark.

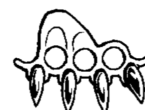
Det finns inga bilder på de naturliga vapnen i denna bok eftersom deras utseende varierar. I böcker såsom 'Monster i Mundana' och 'Bestialiska folk' finns det dock beskrivning och bilder på varelser som använder dessa naturliga vapen. I den förstnämnda boken finns dessutom mer detaljerade beskrivningar på de olika naturliga vapen som är vanliga.

Tillhyggen

Tillhyggen är sådana föremål som kan användas i nödsituationer eller som improviserade vapen. De tillhyggen som finns med i tabell V-16 är endast exempel och det finns självklart ett större antal tillhyggen som kan användas i strid än dessa. Om det tillhygge du söker saknas så leta upp det som är mest likt och modifera skadan utefter det.


Knogjärn


Skalpknipare


Björnklor

Naturliga v.	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Armbåge	–	K	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Bakåtspark, häst	–	K+Ob1T6	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Bett, dräpande	H+Ob3T6	–	–	–	–	–	2/2	–	–	–
Bett, köttätare	H+Ob1T6	–	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Bett, människa	H	–	–	–	–	–	1/1	–	–	–
Bett, växtätare	H	–	–	–	–	–	1/1	–	–	–
Dykning*	–	K+Fallskada	–	–	–	–	4/1	–	–	–
Horn	–	–	S+Ob2T6	–	–	–	2/2	–	–	–
Klor, dräpande	H+Ob2T6	–	–	–	–	–	2/2	–	–	–
Klor, köttätare	H+Ob1T6	–	–	–	–	–	2/2	–	–	–
Klor, växtätare	H	–	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Knä	–	K	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Skallning	–	K+2	–	–	–	–	1/1	–	–	–
Slag	–	K	–	–	–	–	1/2	–	–	–
Spark	–	K+1	–	–	–	–	3/1	–	–	–
Språng*	special	special	special	–	–	–	3/1	–	–	–
Stånga*	–	–	S+Ob3T6	–	–	–	3/–	–	–	–
Svanssnärt	–	K	–	–	–	–	1/1	–	–	–
Trampa	–	K	–	–	–	–	1/1	–	–	–

* Se boken Monster i Mundana för mer information.

Tabell V-15: Naturliga vapen. I tabellen finns anfallsmetoder och naturliga vapen för djur, monster och andra varelser.

Tillhyggen	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Björnklor, ben	H*	–	S*	–	–	–	1/2	–	0,1kg	(25 trugg)
Björnklor, metall	H+3*	–	S+1*	–	–	–	1/2	–	0,1kg	(50 trugg)
Bordsben	–	K+1	–	3	2H	5	2/2	60cm	0,4kg	–
Bräckjärn	–	K+Ob1T6	–	5	2H	8	2/2	50cm	0,9kg	–
Butelj	–	K+1	S+1	3	1H	1	1/2	20cm	0,8kg	–
Eldgaffel	–	K+Ob1T6	–	5	2H	9	2/2	70cm	1,0kg	–
Fackla	–	K+2	–	4	1H	6	2/2	50cm	0,5kg	1 silver
Gaffel	–	–	S	–	1H	–	1/2	20cm	0,1kg	10 silver
Gûrd	–	K	–	30	1H	–	1/1	110cm	30,0kg	–
Gåspenna	–	–	S–2	–	1H	–	1/2	–	0,1kg	2 silver
Hammare	–	K+2	–	4	1H	7	1/2	25cm	0,3kg	–
Kastspjut	–	K+1	S+Ob2T6+1	8	1H	7	3/2	170cm	0,6kg	75 silver
Khar-Duz	H+Ob2T6	K+2	–	7	2H	15	4/1	160cm	2,4kg	(40 silverlod)
Khut-Hirdakh	H+Ob1T6+2	K+2	–	6	1H	9	2/2	50cm	1,0kg	(8 silverlod)
Knogjärn	–	K+1*	–	–	–	–	1/2	–	0,1kg	25 silver
Käpp	–	K–1	–	3	1H	5	1/2	80cm	0,6kg	2 silver
Köttkrok	–	–	S+1	5	1H	8	1/2	40cm	0,7kg	10 silver
Lie	H+3	–	S+Ob1T6	7	2H	5	2/1	130cm	3,5kg	120 silver
Marmorbyst	–	K+Ob1T6	–	9	2H	7	1/1	50cm	varierar	varierar
Pall	–	K+2	–	6	2H	5	2/2	50cm	0,5kg	–
Plåthandske	–	K+1*	–	–	–	16	1/2	–	0,6kg	62 silver
(med taggar)	–	K+2*	–	–	–	16	1/2	–	0,7kg	124 silver
Porslinsvas	–	K+1	–	3	2H	1	1/1	30cm	varierar	varierar
Rakkniv	H+1	–	S+2	3	1H	5	1/2	20cm	0,2kg	20 silver
Sax, brons	–	–	S+1	–	1H	–	1/2	–	–	80 silver
Skalpknipare	H+1*	–	–	–	–	–	1/2	–	0,2kg	(40 trugg)
Slägga	–	K+Ob1T6+3	–	12	2H	7	2/1	80cm	3,4kg	–
Spade	H+1	K+Ob1T6+1	–	7	2H	7	3/2	110cm	2,4kg	–
Stol	–	K+3	–	7	2H	6	2/2	100cm	5,0kg	–
Stålhättor	–	K+2**	–	–	–	–	3/1	–	0,1kg	20 silver
Tennkanna	–	K+1	–	3	1H	–	1/2	–	0,5kg	24 silver
Trädgren	–	K+1	–	5	1H	–	2/2	varierar	varierar	–
Trädstam	–	K+Ob2T6+2	–	25	2H	15	3/1	varierar	varierar	–

* Ersätter den vanliga Slag-skadan (från tabellen med naturliga vapen).
** Ersätter den vanliga Spark-skadan (från tabellen med naturliga vapen).

Tabell V-16: Tillhyggen. I tabellen finns improviserade vapen och andra tillhyggen.

ARMBORST

Armborstet är uppbyggt av en båge som fästs vid en trässtock för att på så sätt kunna hålla strängen spänd utan att skytten själv behöver göra detta. Resultatet blir ett effektivt, kraftfullt och träffsäkert vapen. En egenhet med armborst är att man inte använder rollpersonens grundskada – det går inte att spänna armborstet ytterligare bara för att man är stark. Data för de olika typerna av armborst finns i tabell V-17 och illustrationer finns på sidan 43. Liksom alla illustrationer av avståndsvapnen visas de i skala 1:10 (det vill säga att 10 centimeter på bilden motsvarar en meter i verkligheten).

Cineramozin: Den cirefaliska armborstpistolen liknar knappast något annat vapen. Vapnet består av en liten metallbåge, fäst vid en stock som försetts med en greppvänlig kolv. En avtryckare, placerad på kolvens insida, är kopplad till hanen, vilken lösgör strängen på skyttens tryckning. Cineramozin tar en runda att ladda om. Armborstpistolen har inte speciellt stor anslagskraft eller räckvidd och laddas med specialtillverkade pilar av miniformat. En vanlig cirefalisk taktik är att bestryka pilarna med snabbverkande gift som snabbt slår ut motståndaren. Giftet kan vara dödligt men eftersom sådant är dyrt använder man sig oftast av yrselframkallande gifter. Cineramozin finner man huvudsakligen till havs.

Dubbelarmborst: Dubbelarmborstet består av två stålbågar placerade ovanför varandra. Framför varje bågsträng kan en skäkta (armborstpil) placeras. Skäktorna hålls på plats med en liten bladfjäder, vilket medför att armborstet kan hållas i vilket läge som helst utan att skäktorna ramlar av. Armborstet är utrustat med två avtryckare – en för varje bågsträng – men det är inte möjligt att avfyra båda skäktorna på en gång. Dubbelarmborstet spänns för hand.

Krell-Hon: Det finns tre armborst i den dvärgiska arsenalen. Krell-Spaz må vara det mest kända armborstet (mestadels på grund av dess tekniska finess med repeterande pumpmatning), men det vanligaste armborstet är Krell-Hon ('vapenarmborst'). Krell-Hon är ett tungt armborst med lågt utväxlad hävarm för att spänna strängen. Detta gör att det går snabbare för en dvärg att spänna och ladda en Krell-Hon (endast två rundor) men att det har mycket högre styrkekrav för att man skall orka spänna det. Vapnet kan även förses med bajonett, och brukas då som ett närstridsvapen (använd data för kortsvärd, dolk eller liknande, beroende på bajonettens utseende – det finns många olika varianter).

Krell-Spaz: Krell-Spaz är ett dvärgiskt pumparmborst. För att spänna ett Krell-Spaz drar man det främre handtaget bakåt och sedan framåt. Då strängen spänns bak så faller automatiskt en ny skäkta ner från det ovanpåliggande lådmagasinet som rymmer tolv skäktor. Klarar man styrkekravet kan man skjuta en skäkta per runda. Klarar man däremot inte styrkekravet tar det en extra runda att ladda om vapnet. För mer information om detta vapen se Dvärgar: Stenens söner. Krell-Spaz betyder fritt översatt ungefär ”snabbvapen”.

Kularmborst: Ett typiskt armborst försett med något kraftigare båge samt dubbel bågstäng. Armborstet används till att avfyra tunga blykulor och är vanligt som jaktvapen i Damarien och Västmark. Fågel och annat småvilt utgör de vanligaste bytena men givetvis går kularmborstet även bra att använda som vapen. I övrigt fungerar vapnet som ett lättare armborst, både vad gäller laddning och räckvidd men även hur själva mekanismen är utformad.

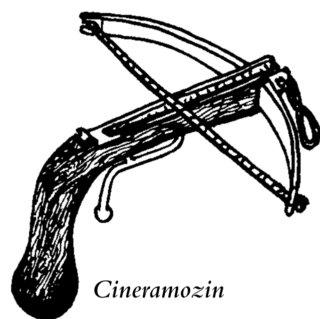
Lätt armborst: Ett lätt armborst består av en metallbåge fäst vid en stock. Stocken gör att armborstet kan hållas spänt utan att skytten själv behöver hålla strängen spänd. En avtryckare är kopplad till en kolv som frigör strängen vid skott. Ett lätt armborst har god träffsäkerhet. Nackdelen är att det tar två rundor att spänna och ladda armborstet. Ett lätt armborst kan spännas för hand utan hjälp av en speciell mekanism.

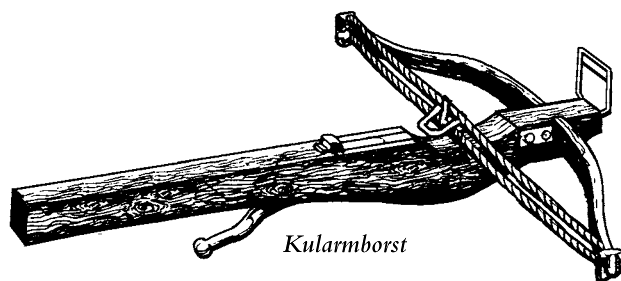
Tungt armborst: Ett tungt armborst består av en kraftig metallbåge fäst vid en stock. Stocken gör att armborstet kan hållas spänt utan att skytten själv behöver hålla strängen spänd. Till det tunga armborstet finns alltid en mekanism som används för att spänna strängen. Mekanismens funktion kan vara konstruerad på olika sätt (de vanligaste metoderna är ett kuggstångspel, en hävarm eller ett vindspel). En avtryckare är kopplad till en kolv som frigör strängen vid skott. Ett tungt armborst är ett effektivt armborst med god träffsäkerhet och hög anslagskraft. Det är ett av Mundanas absolut farligaste vapen på nära håll. Nackdelen är att det tar tre rundor att spänna och ladda armborstet. En annan egenhet med armborst är att man inte använder grundskada – bara för man är stark går det inte att spänna armborstet ytterligare. Om man har vapentekniken snabbskytte är det möjligt att ladda ett armborst en runda snabbare än normalt.

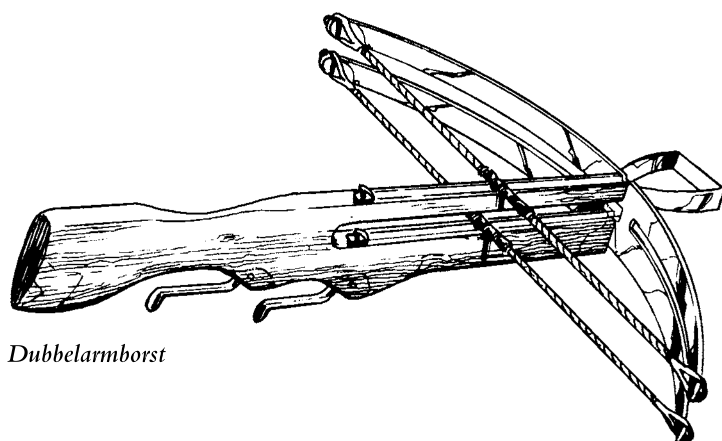
Armborst	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Cineramozin	5-10-20-50m	Ob2T6+2	Ob2T6	Ob1T6+2	Ob1T6	7	1H	4	50cm	0,5kg	(600 dinarer)
Dubbelarmb.	5-35-75-175m	Ob5T6	Ob4T6	Ob3T6	Ob2T6	8	2H	7	95cm	5,1kg	2250 silver
Krell-Hon	10-50-100-225m	Ob7T6	Ob5T6+3	Ob4T6+2	Ob3T6+1	12	2H	8	100cm	5,5kg	(800 silverlod)
Krell-Spaz*	5-30-60-150m	Ob4T6+2	Ob3T6+2	Ob2T6+2	Ob1T6+2	8	2H	6	95cm	3,9kg	(1000 silverlod)
Kularmborst	5-35-75-175m	Ob5T6**	Ob4T6**	Ob3T6**	Ob2T6**	8	2H	6	95cm	4,0kg	1150 silver
Lätt armb.	5-35-75-175m	Ob5T6	Ob4T6	Ob3T6	Ob2T6	7	2H	6	95cm	3,2kg	1200 silver
Tungt armb.	10-50-100-225m	Ob7T6	Ob6T6	Ob5T6+1	Ob4T6+2	9	2H	7	100cm	5,5kg	3500 silver

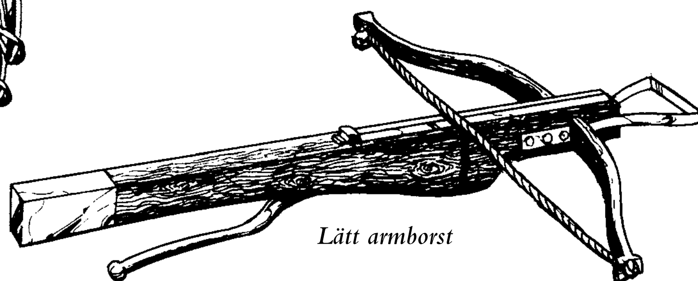
* Klarar man inte styrkekravet (STYK) tar det dessutom en runda att ladda om vapnet. Annars kan man skjuta en skäkta per runda.
** Krosskada.

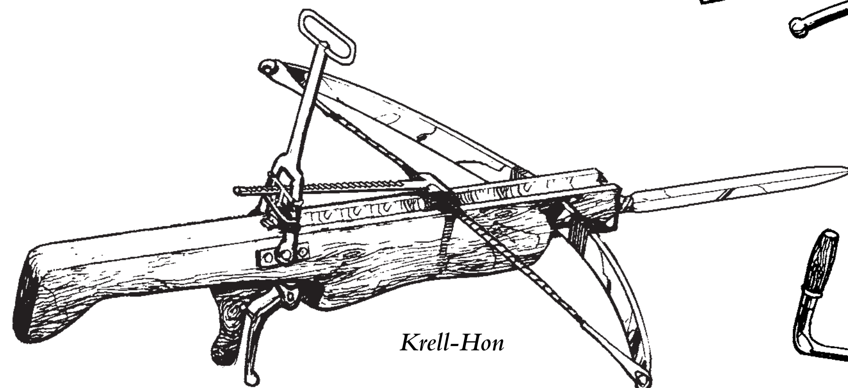
Tabell V-17: Armborst. I tabellen beskrivs alla förekommande typer av armborst.

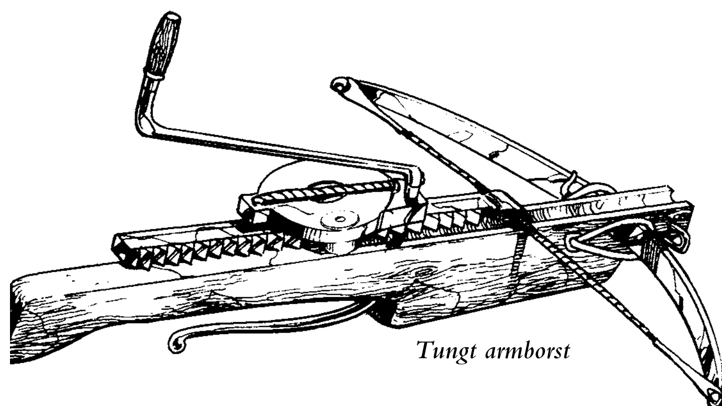

Cineramozin

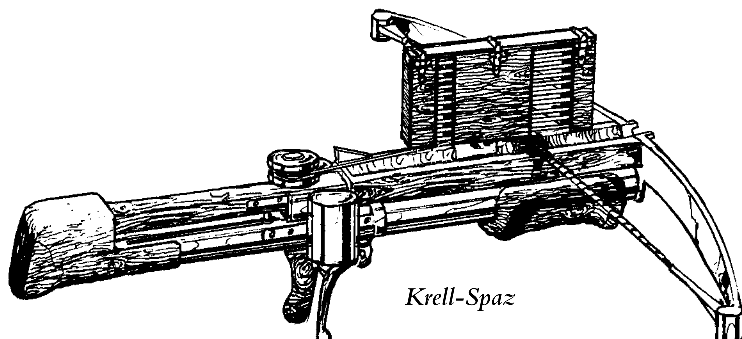

Kularmborst


Dubbelarmborst


Lätt armborst


Krell-Hon


Tungt armborst


Krell-Spaz

BÅGAR

Bågen är kanske det mest använda avståndsvapnet i Mundana. I grund och botten är bågen en enkel anordning även om de finns laminatbyggda bågar som är betydligt mer komplicerade (kostnaden för dessa kan bli avsevärd). Data för bågar finns i tabell V-18 och illustrationer finns på sidan 45.

Chineramoz: Denna cirefaliska hornbåge är oerhört effektiv. Bågens form är extremt böjd och om man strängar av bågen formar den närmast en sluten cirkel. För att klara denna påfrestning är chineramoz sammansatt av ett flertal olika material. Kärnan är gjord av trä, insidan av horn och utsidan av senor från säl eller valfisk. Chineramoz används huvudsakligen av kavallerister men kan även hittas hos en och annan jägare.

Hornbåge: Denna pilbåge är ett av de mest effektiva skjutvapen som finns att få tag på. Hornbågen är sammansatt av olika material – kärnan består av trä, insidan av horn och utsidan av senor. Anledningen till detta är att horn klarar höga tryck utan att tryckas sönder, medan senorna klarar hög dragspänning utan att gå sönder. Genom detta arrangemang tål bågen betydligt mer påfrestning då den spänns. Bågar som är tillverkade av ben istället för horn kallas benbågar, men fungerar i övrigt på samma sätt.

Kortbåge: En kortbåge är en enkel båge som tillverkats av ett trästycke. Bågens buk är består av kärnved medan bågens yttersida består av ytved. Längden på en kortbåge är normalt 1 till 1,5 meter. Kortbågen, liksom alla andra bågar, måste hanteras med två händer. Nästan vem som helst med tillgång till ett lämpligt trästycke kan tillverka en kortbåge.

Långbåge: En långbåge är en lång, avancerad båge som tillverkats av ett trästycke. Bågens buk består av kärnved medan bågens yttersida består av ytved. Längden är ungefär 180 cm. Långbågen, liksom alla andra bågar, måste hanteras med två händer. Att tillverka en effektiv långbåge kräver en yrkesman.

Noloinbåge: Noloinbågen är en alvisk kortbåge. Bågen är konstruerad som ett laminat bestående av flera lager hoplimmade träribbor. Varje ribba är tillverkad av ett speciellt träslag med speciella materialegenskaper. Noloinbågen, liksom alla andra bågar, måste hanteras med två händer. Observera att det är ovanligt att noloinbågar säljs till personer som inte är alver.

Qulima: Fritt översatt från momolanska betyder qulima 'stadsbåge'. Qulima är en relativt ny företeelse inom det momolanska krigsväsendet. Den korta stålbågen används för att ge ekhbetens tjänare ett försprång gentemot tjuvar och förbrytare. Avståndsvapen är totalförbjudna i de två stora momolanska städerna och därför tillåts endast lagens upprätthållare bära Qulima. Bågen har dålig räckvidd men är relativt lättskjuten.

Rolluha: Fritt översatt från momolanska betyder rolluha 'ökenbåge'. Den nära två meter långa träbågen har i alla tider använts av såväl jägare som ökenkrigare, som jaktvapen men även i militärt syfte. Bågen böjs inte så värst mycket när den avfyras. Räckvidden är inte speciellt god men å andra sidan har den god träffsäkerhet, främst eftersom man inte behöver ödsla all kraft på att spänna bågen utan istället kan inrikta sig på att sikta.

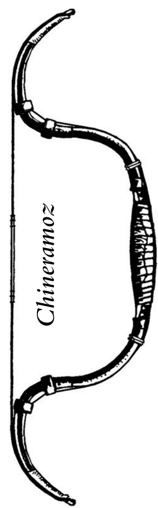
Serinebåge: Serinebågen är en alvisk långbåge som alvstammen Thism använder mycket ofta och gärna. Bågen är konstruerad som ett laminat bestående av flera lager hoplimmade träribbor. Varje ribba är tillverkad av ett speciellt träslag med speciella materialegenskaper. Serinebågen, liksom alla andra bågar, måste hanteras med två händer. Observera att det är ovanligt att serinebågar säljs till personer som inte är alver.

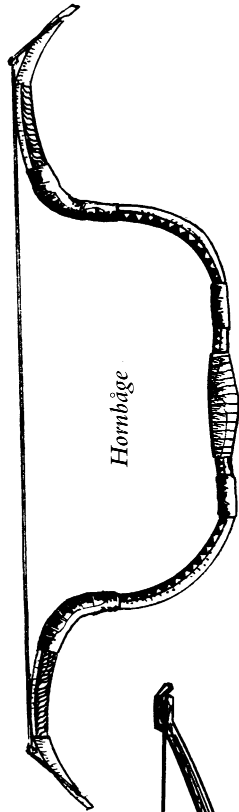
Serinenaé: Detta enorma vapen, vars namn översätts till 'stor serinebåge' (sernienaé), används enbart av en särskilt utvald elit. Skytten måste vara exceptionellt lång och dessutom stark nog att spänna den långa bågen. Trots dessa krav tvingas skytten att dra den ovanför siktlinjen, på samma sätt som kortare alver tvingas dra en vanlig serine-båge. Pilarna till en serinenaé är nästan sex fot långa. Pilspetsen är genomborrad på ett sådant sätt att pilen sätts i rotation, vilket höjer vapnets prestanda ännu mer. På grund av det höga och långa draget får skyttar som är kortare än 180 cm en nivå svårare (+Ob1T6) att skjuta med bågen. Personer kortare än 160 cm kan inte använda den alls.

Zanmûhal: Den mûhadinska ryttarbågen är oftast tillverkad i trä, men ibland även av ben eller horn. Det assymetriska greppet sitter en bit ned på bågen vilket gör det betydligt lättare att avfyra vapnet från hästryggen. Bågsträngen är mycket speciell eftersom den är gjord av tvinnat kamehår som smorts in och härdats med olja och fett. Strängen kräver noggrann tillsyn. Alternativt kan strängen bytas ut efter cirka tjoget skott (en ny sträng är inte dyrare än en silverdirham). Zanmûhal är förmodligen ett av de vanligaste vapnen i Mûhad. Bågen används av såväl arméns kavallerister som jägare och kamelburna ökenkrigare.

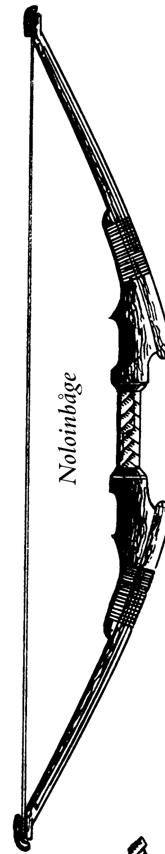
Bågar	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Chineramoz	5-35-90-200m	K+Ob4T6	K+Ob3T6	K+Ob2T6	K+Ob1T6+1	11	2X	5	65cm	1,4kg	(1600 dinarer)
Hornbåge	5-35-85-190m	K+Ob4T6	K+Ob3T6	K+Ob2T6	K+Ob1T6+1	11	2X	5	70cm	1,5kg	1400 silver
Kortbåge	5-15-50-125m	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	K+Ob1T6	K+2	8	2X	3	120cm	0,9kg	80 silver
Långbåge	5-35-80-175m	K+Ob3T6+2	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	K+Ob1T6+1	12	2X	4	180cm	1,4kg	600 silver
Noloinbåge	5-25-75-150m	K+Ob3T6	K+Ob2T6+1	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	9	2X	4	110cm	1,1kg	(3000 sunuvai)
Qulima	5-25-50-100m	K+Ob2T6+1	K+Ob1T6+3	K+3	K+1	7	2X	8	100cm	1,2kg	(50 s.dirham)
Rolluha	5-35-75-150m	K+Ob2T6+3	K+Ob2T6+1	K+Ob1T6+1	K+3	9	2X	3	180cm	1,4kg	(190 s.dirham)
Serinebåge	5-40-90-200m	K+Ob4T6	K+Ob3T6+2	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	11	2X	5	170cm	1,3kg	(4000 sunuvai)
Serinenaé	5-60-120-400m	K+Ob6T6	K+Ob5T6	K+Ob4T6	K+Ob3T6+2	14	2X	7	275cm	1,9kg	(9000 sunuvai)
Zanmûhal	5-25-75-150m	K+Ob3T6	K+Ob2T6+1	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	10	2X	4	150cm	1,2kg	(180 s.dirham)

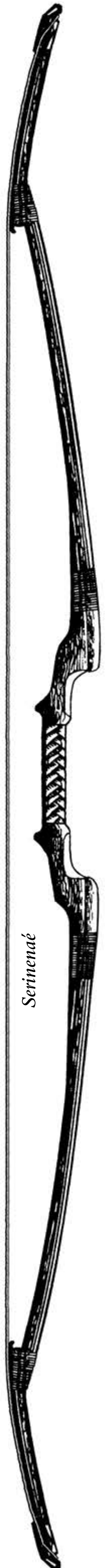
Tabell V-18: Bågar. I tabellen beskrivs alla förekommande typer av bågar.

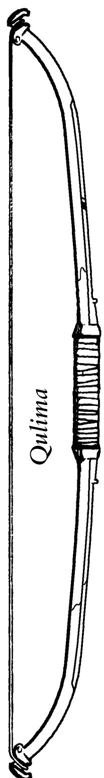

Chineramoz

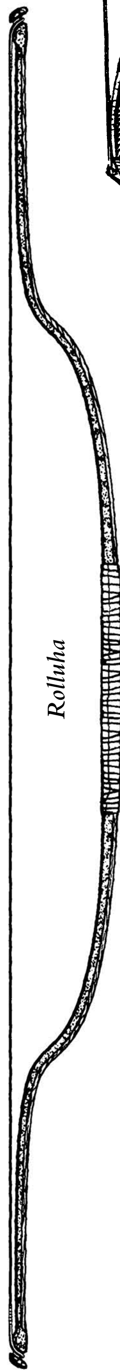

Hornbåge

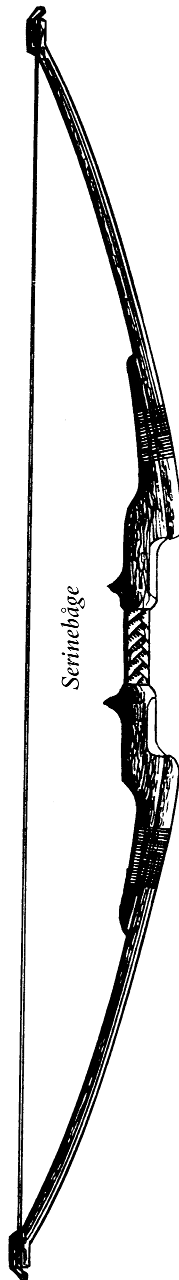

Kortbåge

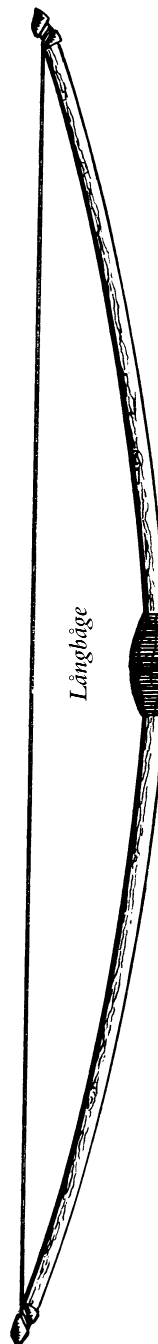

Noloinbåge

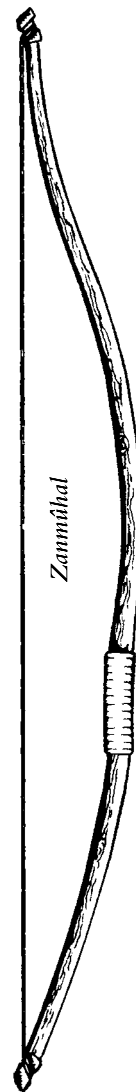

Serinenaé


Qulima


Rolluha


Serinebåge


Långbåge


Zanmûhal

KASTVAPEN

Kastvapen är de mest ursprungliga och primitiva av alla avståndsvapen. Bland kastvapnen är de vanligaste grupperna spjut, kasyxor och slungor. Även blåsrör har för enkelhetens skull sorterats in i denna kategori. Många kastvapen är av mycket enkelt slag, men det krävs ändå både skicklighet och styrka att använda dem. De mer avancerade kastvapnen kan kräv mycket stor skicklighet. Data för kastvapnen finns i tabell V-19 och på sidan 47 finns illustrationer för samtliga kastvapen (vapnen visas i skala 1:10).

Blåsrör: Ett blåsrör är ett smalt, cylinderformat jaktvapen som huvudsakligen används av tosh. Blåsröret tillverkas av grässtjälkar som insätts i grövre rör, oftast kluvna palmstammar. Genom rören, som har en skottvidd på cirka 40 m, blåses lerkulor eller pilar – då oftast förgiftade sådana. Offret riskerar endast att förgiftas uti fall att pilen tränger igenom eventuell rustning. Om rustningen absorberar pilen har giftet ingen verkan.

Bola: Detta kastvapen består som regel av två eller tre tyngder som är ihopsatta med rep. Vapnet svingas ovanför huvudet och kan därför kastas en relativt lång sträcka. Bolas används oftast för jakt då det kastas mot ett flyende djurs ben. Naturligtvis kan vapnet även användas mot människor eller andra motståndare.

Bumerang: En bumerang är en högt utvecklad kurvad kastkäpp som i huvudsak används av primitiva folkslag. Bumerangen är en knapp meter lång och har vassa kanter som kan göra stor skada. Observera att denna typ av krigsbumerang inte vänder tillbaka till kastaren, utan går i en rät linje ända tills den tappar farten.

Duhrrabat: Duhrrabat, eller 'kastskivan', är en skarpvässad stålring som används i västlanden. Duhrrabat snurras runt pekfingret, varpå den med kraft kastas iväg mot offret. Vanligast är vapnet bland Mûhads heliga män, men det används även av vanligt folk som vill ha något att försvara sig med. Fördelen med Duhrrabat är att den enkelt kan gömmas och knappt väger någonting.

Frakka: Frakkan är en renodlad kastyxa med en framåtriktad bila. Den har ett träskaft vilket gör yxan tillräckligt lätt för att kasta. Frakkan är ungefär en halv meter lång. Om man använder frakkan i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för en vanlig handyxa.

Harpun: Används främst på fångstfartyg för att fånga diverse havslevande djur, främst val, vaross och säl. Spetsen är försedd med hullingar så att bytet inte lossar. På skaftet finns dessutom en lång fångstlina. Som kastvapen fungerar harpunen i princip som ett tungt kastspjut.

Kastklubba: En kastklubba är ett mycket enkelt kastvapen som består av ett skaft med en tyngd i ena änden. Skaftet fungerar som en förlängning av kastarens arm. Kastklubbor är vanligen mellan en halv och en meter långa. Om man använder kastklubban i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för en vanlig klubba.

Kastkniv: En kastkniv är en kniv eller dolk som är balanserad för att kunna kastas. Om man använder kastkniven i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för en vanlig kniv.

Kastsnara: Detta vapen/redskap består av ett rep som försetts med en ögla eller, som på vissa mer påkostade snaror, en liten metallring vilken fungerar på samma sätt som öglan, nämligen som löpsnara för repet. När snaran kastas runt ett offer kan användaren genom att dra i repet, minska snarans storlek och på så sätt fånga offret. Om man lyckas träffa offret räknas det som om offret blivit greppat. Den som kastat lassot får dock en nivå svårare (+Ob1T6) på alla greppmanövrar han försöker sig på eftersom tekniken för att utföra dessa med en kastsnara är relativt svår jämfört med vanligt slagsmål. För dylika manövrer används färdigheten Kastsnara istället för Slagsmål. Det bästa sättet att tillfoga offret skada är att kasta snaran runt dennes hals. Offret tar i sådana fall skada i form av strypning (se regelboken sidan 174). Kastsnaran används främst av boskapsdrivare, men även av jägare som använder snaran till att snärja sina byten. Det händer även att lönnmördare och andra suspekta personer använder sig av snaran för att på ett tyst och oblodigt sätt ta kål på sina offer. Kastsnarans längd kan variera men ligger ofta omkring tre till fyra meter.

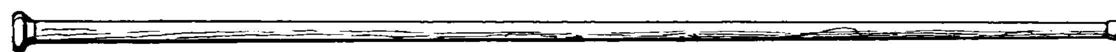
Kastspjut: Kastspjutet är ett spjut som har balanserats för kast. Det långa spjutskaftet garanterar att kastspjutet träffar med spetsen först. Dessutom ökar skaftet anslagskraften. Om man använder kastspjutet i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för ett vanligt spjut.

Kastyxa: En kastyxa är en dubbeleggad ganska kort yxa avsedd att kastas. Kastyxan har ett träskaft och framåtriktade spetsar på bilorna vilket gör yxan lämplig att kasta. En kastyxa är vanligen omkring 65 cm lång. Om man använder kastyxan i närstrid blir Skadeverkan, STYK och SI lika höga som för en Zhandyxa.

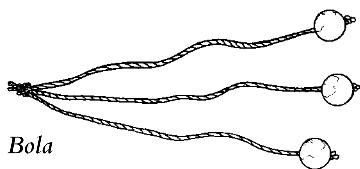
Pharrzakka: Pharrzakka är ett samlingsnamn för den uppsjö av olika tirakiska kastknivar/kastyxor som existerar. Vapnen har mycket varierande utseende men alla har de den likheten att de bär många eggar och vassa spetsar. Alla pharrzakka har dessutom ett mindre grepphandtag för att kastaren skall kunna slunga iväg vapnet. Finessen med pharrzakka är att vapnet så gott som alltid gör skada när det träffar – detta eftersom att vapnet roterar runt sin egen tyngdpunkt när det kastas och på så vis alltid träffar med något av sina blad. Pharrzakkas används flitigt på Takalorr och Kalarr, oftast just innan själva närstriden tar sin början. Ofta bestryks de rakbladsvassa eggarna med gift.

Pilum: En pilum är ett avancerat kastspjut vars främre tredjedel består av en smal järnstång. Då kastspjutet träffar målet eller marken kröks denna järnstång. Vitsen med detta är att kastspjutet inte skall gå att kasta tillbaka av fienden. Observera alltså att en pilum inte är lämplig att använda i närstrid.

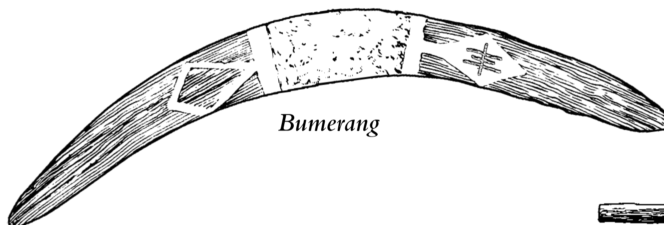
Sahlamdolk: Den alviska sahlamdolken är en lång spetsig dolk som både kan användas som närstridsvapen och som kastkniv. Vapnet är 35 cm lång och saknar parerstång. Sahlamdolken förekommer främst hos alvstammen Sanari även om den



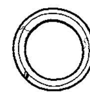
Blåsrör



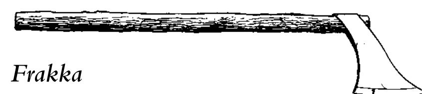
Bola



Bumerang



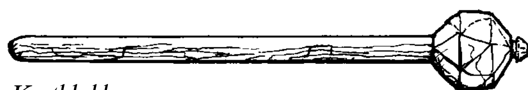
Duhrrabat



Frakka



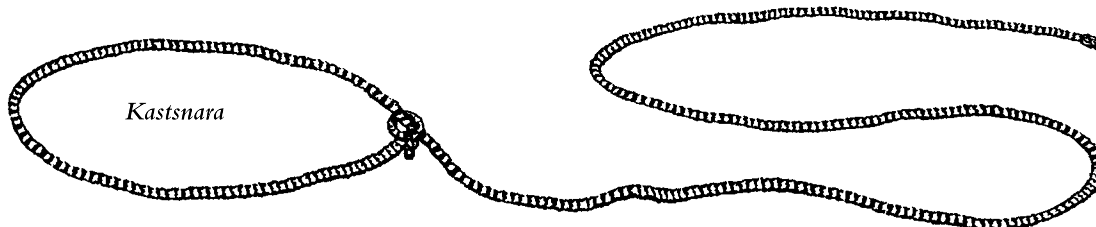
Harpun



Kastklubba



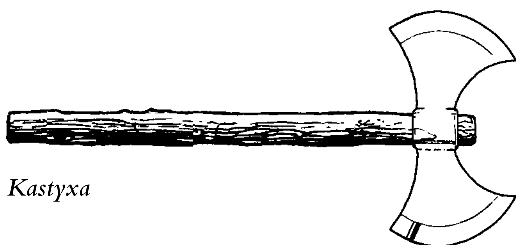
Kastkniv



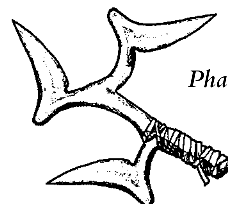
Kastsnara



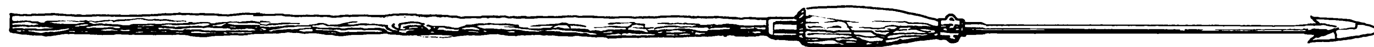
Kastspjut



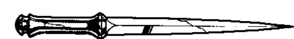
Kastyxa



Pharrzakka



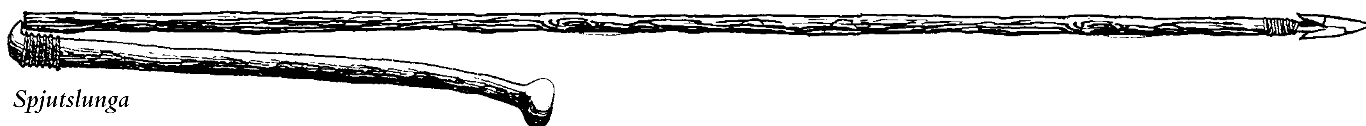
Pilum



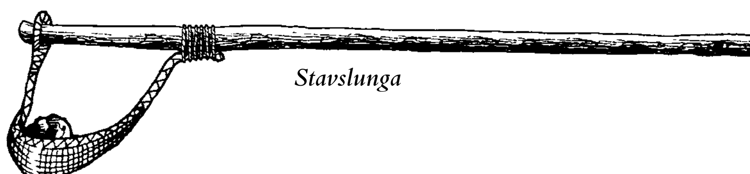
Sahlamdolk



Slunga



Spjutslunga



Stavslunga

återfinns hos de flesta andra alvstammar. Sahlamdolken bärs antingen på ryggen eller på höften. Observera att det är mycket ovanligt att sahlamdolkar säljs till personer som inte är alver, då dessa dolkar tydligen har ett 'speciellt' värde för alverna.

Slunga: Slungan är ett primitivt avståndsvapen som dock kan göra stor skada tack vare sin träffsäkerhet. En slunga består av en lång rem med en ögla i ena änden som är avsedd att sätta ett finger igenom för att hålla kvar remmen när man kastat iväg slungstenen. Den andra ändan av remmen håller man fast i handflataen så att man kan släppa den i rätt ögonblick under kaströrelsen. Slungan är vanligast i primitiva kulturer.

Spjutslunga: Spjutslungan består av två delar: själva spjutet och en stav som fungerar som förlängning av armen. Principen är densamma som för stavslungan. Denna kombination gör att kastaren får högre fart på spjutet och därmed högre skadeverkan. Själva spjutet som slungas iväg är normalt något lättare än ett vanligt kastspjut, detta kompenseras dock mer än väl av de större kraft som det slungas iväg med. Att använda en spjutslunga kräver större skicklighet än ett vanligt kastspjut. Spjutslungan räknas som tvåhandad (2H) eftersom man precis innan kastet håller spjutet i ena handen och staven i den andra. Om man använder spjutet i närstrid blir Skadeverkan ett lägre än ett vanligt spjut (STYK och SI blir lika höga som för ett vanligt spjut).

Stavslunga: Stavslungan är en vidareutveckling av den vanliga slungan. Genom att använda en käpp kan man i praktiken förlänga sin arm och på så sätt uppnå en högre hastighet på slungstenen. Principen är densamma som för spjutslungan. Slungans ögla fästs på en liten böjd tapp som gör att slungans rem automatiskt öppnas i rätt läge under kaströrelsen. Stavslungan används vanligen i primitiva kulturer.

Kastspjut	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Harpun	2-8-15-30m	H+Ob3T6	H+Ob2T6+1	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6	12	1H	11	180cm	1,2kg	125 silver
Kastspjut	2-8-15-30m	H+Ob2T6+1	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6	H+3	8	1H	7	170cm	0,6kg	75 silver
Pilum	2-8-15-30m	H+Ob2T6+2	H+Ob2T6	H+Ob1T6+1	H+Ob1T6	9	1H	9	190cm	0,8kg	150 silver

Spjutslunga	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Spjutslunga	2-10-20-40m	H+Ob2T6+2	H+Ob2T6	H+Ob1T6+1	H+Ob1T6	10	2H	6	180cm	1,0kg	110 silver

Kastklubb.	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Bumerang	5-20-40-80m	K+Ob2T6+2	K+Ob2T6	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	9	1H	7	90cm	0,7kg	60 silver
Kastklubba	5-10-20-30m	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	K+2	K+1	8	1H	8	65cm	1,0kg	50 silver

Kastyxor	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Frakka	2-5-12-20m	H+Ob2T6+2	H+Ob2T6	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6+1	9	1H	9	50cm	1,2kg	125 silver
Kastyxa	2-5-10-18m	H+Ob3T6	H+Ob2T6+1	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6+1	10	1H	9	65cm	1,3kg	250 silver

Kastskivor	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Duhrrabat	2-10-15-30m	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6	H+3	H+2	4	1H	–	15cm	0,1kg	(60 s.dirham)

Kastknivar	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Kastkniv	2-4-8-16m	H+Ob1T6	H+3	H+2	H+1	4	1H	5	25cm	0,2kg	100 silver
Pharrzakka	2-5-12-20m	H+Ob2T6+1	H+Ob2T6	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6+1	9	1H	6	35cm	0,5kg	(150 trugg)
Sahlamdolk	2-4-8-16m	H+Ob1T6+2	H+Ob1T6	H+3	H+2	5	1H	8	35cm	0,2kg	(200 sunuvai)

Kastsnaror	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Kastsnara	1-2-3-4m	spec.*	spec.*	spec.*	spec.*	3	2X	–	350cm	0,5kg	5 silver**

* Se beskrivningen av vapnet på sidan 33.
** Kan tillverkas av en lekman.

Slungor	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Bola	5-10-20-40m	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6+1	K+Ob1T6	K+3	7	1H	2	60cm	0,5kg	120 silver
Slunga	5-10-30-60m	K+Ob2T6	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6+1	K+Ob1T6	6	1H	1	50cm	0,1kg	35 silver
Stavslunga	5-20-40-80m	K+Ob2T6+1	K+Ob2T6	K+Ob1T6+2	K+Ob1T6	7	1H	4	100cm	0,7kg	50 silver

Blåsrör	Räckvidd	Kort	Normalt	Långt	Mkt långt	STYK	Fattn	BRYT	Längd	Vikt	Pris
Blåsrör	5-10-20-40m	Ob1T6+1	Ob1T6	Ob1T6–1	Ob1T6-2	5	2H	3	150cm	0,5kg	(100 s.dirham)

* Om man skjuter lerskott blir skadan krosskada. Dessutom halveras alla räckvidder.

Tabell V-19: Kastvapen. I tabellen finns alla kastvapen sorterade efter namn samt vapengrupp.

KAPITEL TRE

SKÖLDAR & RUSTNINGAR



LOGAN KASTADE SIG bakåt, men var inte snabb nog – jordbestens klor träffade hans bröstkorg. Trots den skärande smärtan lyckades han slå undan monstrets arm med det glimmande svärdet. På så vis lyckades han öka utrymmet mellan honom och den rasande besten.

Han försökte desperat återfå andan medan jordbesten ännu var på en svärdslängds avstånd. Under ringbrynjan, som tog upp det mesta av attacken, kände han värmen av rinnande blod.

Jordbesten väste och de sex grönglimmande ögonen iakttog Logans minsta rörelse. Med ett snabbt utfall lyckades besten undvika Logans försvar och svepte till med sin kloförsedda hand. Träffen av slaget fick Logan att stappla bakåt men klorna gick inte genom brynjan denna gång. Logan mötte upp med ett snabbt hugg mot överkroppen och därefter två kraftiga attacker mot dess buk. Besten vrålade i smärta och kastade sig dödligt sårad över Logan som föll bakåt av tyngden – svärdet flög iväg och landade någonstans på grottans golv. Trots att monstret redan råkat in i dödsryckningar lyckades den bita Logan i axeln med sina kraftiga käkar.

Logan fick upp sin dolk och stötte den djupt i bestens hals. Med ett gurglande sjönk den ihop. Logan kravlade sig bort från Jordbesten och ställde sig plågat upp. Han tackade sin lyckliga stjärna att han hade haft på sig ringbrynjan istället för hans vanliga läderrustning och gick mot sin packning för att hitta något att förbinda sina sår med.

SKÖLDAR

Sköldarna i detta avsnitt är ett urval av de vanligast förekommande typerna av sköldar. Naturligtvis förekommer andra typer av sköldar – exempelvis sköldar vars storlek ligger mellan två av de presenterade sköldarna. Varje sköld presenteras på tre sätt: med en textbeskrivning, en rad i sköldtabellen (tabell V-20) samt med en illustration som visar sköldtypen i skala 1:10 (det vill säga 10 cm på bilden motsvarar en meter i verkligheten).

Beskrivningar av olika sköldar

Besa: Besa är en liten, välvd momolansk sköld som används av krigare men även vanliga momolaner. Skölden är tillverkad av trä och förstärks ofta med en skoning av läder. Besa uppvisar en oval form, vars längre sida följer bärarens arm. Besa är både smidig och praktisk – man kan med hjälp av en extra läderrem använda den konkava sidan av skölden till att bära hem mat eller andra handelsvaror.

Bucklare: En bucklare är en mycket liten rundsköld, sällan mer än 40 cm i diameter, med sköldbuckla och handgrepp – rem saknas. Bucklare kallas även kallad 'targ' på vissa håll. Observera att 'targen' som regel är något lite mindre.

Bågskyttesköld: Skölden är som en bärbar skärm med en spets i nederkanten eller stöttor för att en bågskytt eller armborstskytt skall kunna stå i skydd bakom skölden. Skölden kan ha en liten siktglugg för skyddad observation.

Långsköld: Antingen en mandelformad sköld eller en sköld som är rund upptill och spetsig nedåt. Vissa modeller har sköldbuckla – andra inte. Den är tillverkad av trä och har normal ingen metallskoning, även om den naturligtvis kan förses med sådan. Långskölden har både handtag och rem. Den kan dessutom förses med bärrem så att den kan bäras på ryggen.

Pelta: En gammal sköldesign som användes bland annat i Danarth och inom det coloniska imperiet, men som sedan spreds över världen. Inom det cirefaliska samväldet går skölden under namnet Cizpa. Peltan har formen av en halvmåne, med spetsarna riktade uppåt. Den består huvudsakligen av ett flätverk av vidje som täckts med läder, och skölden är därför mycket lätt. Skölden har traditionellt använts av spjutkastare, men nu för tiden (då den förekommer) används den tillsammans med alla möjliga enhandsvapen.

Phar-Iken: Phar-Iken är en dvärgisk rundsköld och är till sin storlek optimerad för dvärgar. Med människors mått mätt hamnar den någonstans mellan stor och liten rundsköld, men för dvärgar så är den stor. Den är metallskodd och cirkelrund och är avsedd att användas tillsammans med andras sköldar i en sköldmur. Det är i princip bara dvärgar som kan få tillgång till denna sköld.

Phar-Zohn: Phar-Zhon är en trekantig dvärgisk sköld som ofta används i kombination med Krell-Hir-Kharz. Det speciella med den är att man kan stöta med ett av hörnen medelst en rak vänster, vilket gör Phar-Zhon till ett farligt offensivt vapen, förutom dess passiva skydd. Phar-Zhon är inte avsedd att användas i sköldmur eftersom den är för liten, även om sådant händer i nödfall. Phar-Zhon är snarare en sköld för snabba och rörliga styrkor som inte sätter upp sköldmurar utan som anfaller hårt och sedan förflyttar sig. Det är i princip bara dvärgar som kan få tillgång till denna sköld.

Razemon: Razemon är en lång cirefalisk riddarsköld, med rak översida och spetsad undersida. Skölden är utsmyckad med familjens symbol. Razemon får endast bäras av tempelriddare och vapenmästare – huskrigare och milis får hålla till godo med ordinära rundsköldar.

Riddarsköld: Den klassiska riddarskölden, med en rak översida och rundad eller spetsig undersida. Riddarsköldar är ofta utsmyckade med ett heraldiskt vapen eller en symbol. Riddarsköldar har alltid ett handgrepp och rem. Dessutom kan riddarskölden förses med bärrem så att den kan bäras på ryggen.

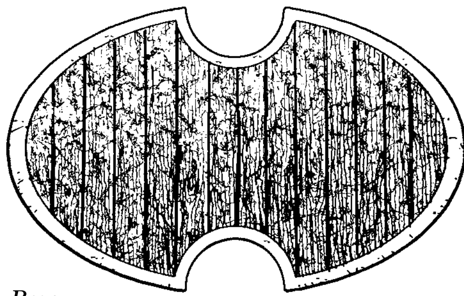
Rundsköld, liten: En liten rundsköld som är drygt en halv meter i diameter. Skölden är tillverkad i trä, med sköldbuckla i metall och handgrepp.

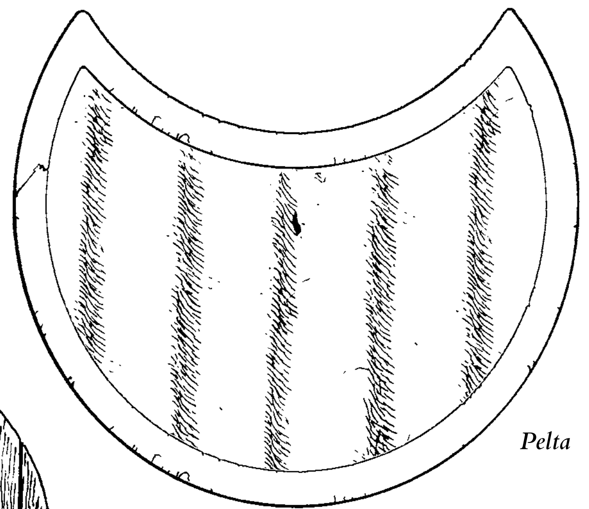
Rundsköld, stor: Som ovan, fast diametern är knappt en meter. Skölden saknar som regel sköldbuckla, men har vanligtvis metallskoning runt kanterna. En stor rundsköld förses ofta med bärrem så att den på ett mer praktiskt sätt kan bäras på ryggen.

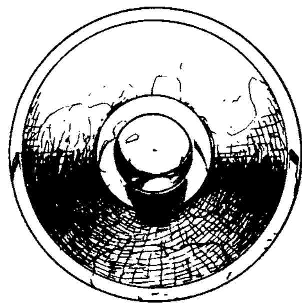
Somolaq: Somolaq är en momolansk sköld som enbart används inom det militära. Den välvda, fyrkantiga skölden är tillverkad av trä och förstärkts med en ram av metall, ofta brons. På sköldens baksida finns ett handtag, alternativt en läderrem så att man enkelt kan bära med sig skölden. När den inte används bärs den vanligtvis över ryggen. Skölden är främst tänkt att användas tillsammans med den långa Weqimol.

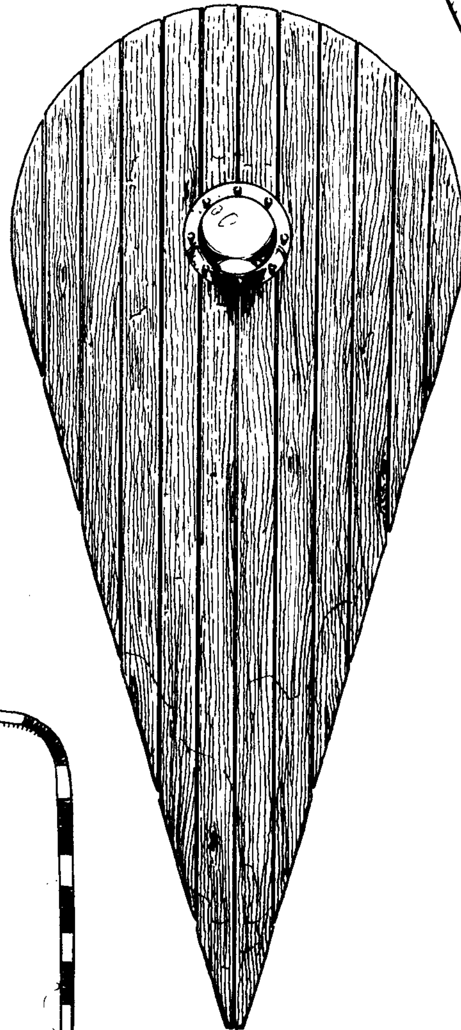
Vicoshira: Vicoshira är den enda alviska skölden. Den är utformad som en mycket lång utdragen riddarsköld. Det finns två varianter av den, sanaris version som är tillverkad i alvglas, och thisms version som är tillverkad i serine-trä. Vicoshiran är byggd för att lämna handen fri och vara synnerligen lätt. Således går det att använda vicoshiran tillsammans med båge, och används då som en slags portabel bågskyttesköld, bakom vilken man kryper ihop när fiendens pilar kommer farande. Sanari har utvecklat en teknik där man använder lyfali och vicoshira i kombination, då båda är tillräckligt lätta för detta. Vicoshiran, och då pratar vi primärt om serine-varianten, dekoreras ofta med en devis eller familjevapen på framsidan. Till skillnad från colonisk heraldik, som är det vanligaste heraldiska systemet bland människor, är den alviska (eller mer korrekt, sanariska) heraldiken mycket enkel. Man har helt enkelt ett motiv och ingenting mer. Det finns inga konstiga snitt, balkar, stolpar eller andra geometriska mönster, utan helt enkelt en avbildning av den varelse eller företeelse från vilken familjen tagit sitt namn.

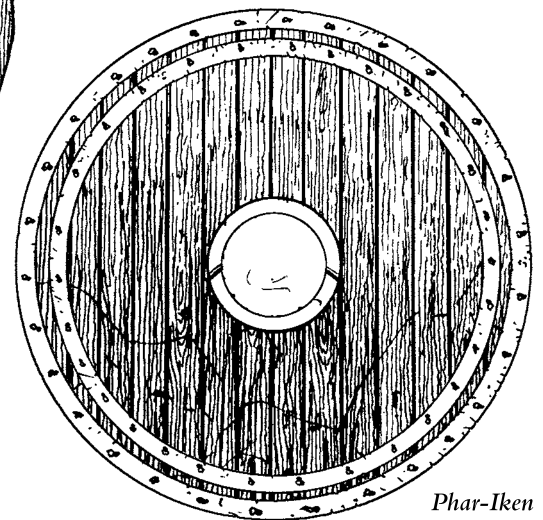
Välvd sköld: En stor rektangulär sköld som är välvd i det horisontala planet. Välvda sköldar är speciellt konstruerade för att användas i formation med andra sköldbärare. Sköldtypen är speciellt vanlig i jargiska militära enheter.

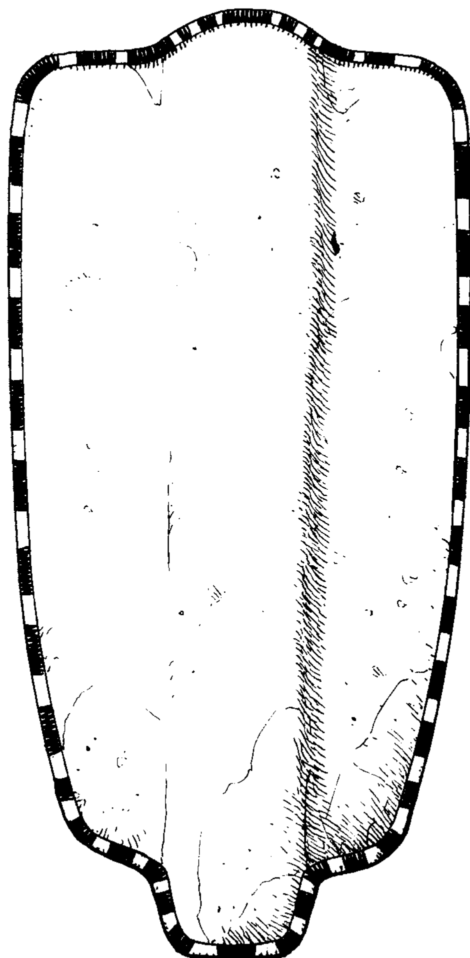

Besa

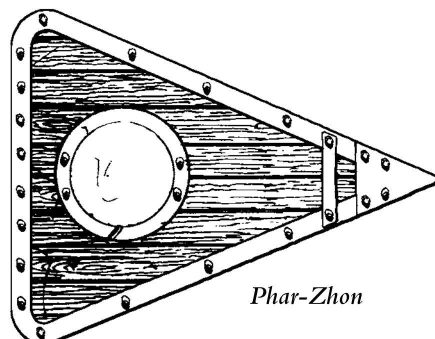

Pelta

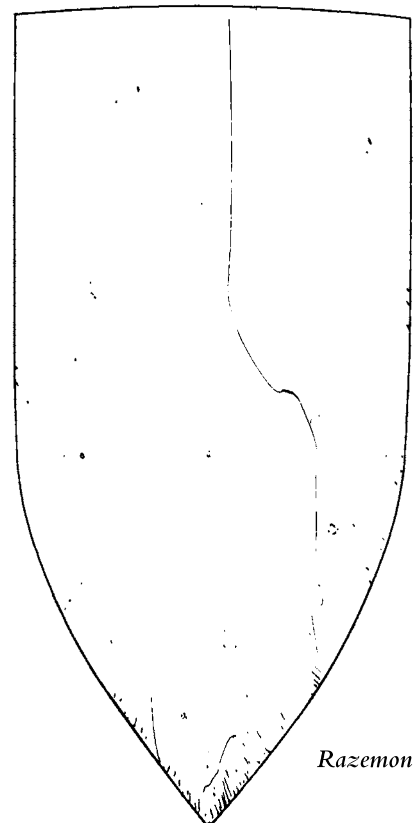

Bucklare


Långsköld


Phar-Iken

Bågskyttesköld



Phar-Zhon


Razemon

Sköld	STYK	BRYT	SI	Passivt skydd*	Skada*	Vikt	Pris
Besa	4	12	1/1	6,8,10,12	K+1	1,5kg	(25 s.dirham)
Bucklare	2	10	1/1	10,12	K	1,0kg	40 silver
Bågskyttesköld	–	12	1/1	3,4,6,8,10,12,13–20	–	6,0kg	175 silver
Långsköld	9	13	1/1	4,6,8,10,12,14–16	K	4,0kg	100 silver
Pelta	4	10	1/1	6,8,10,12	K	1,3kg	45 silver
Phar-Iken (skodd)	8	18	1/1	4, 6, 8, 10, 12, 14**	K+2	3,6kg	(45 silverlod)
Phar-Zohn	6	16	1/2	6, 8, 10, 12	S+Ob1T6***	2,2kg	(30 silverlod)
Razemon	9	18	1/1	4,6,8,10,12,14–15	K+2	3,5kg	(110 dinarer)
Riddarsköld	8	18	1/1	4,6,8,10,12,14	K+2	3,2kg	100 silver
Rundsköld, liten	5	14	1/1	6,8,10,12	K+1	1,8kg	50 silver
Rundsköld, stor	8	16	1/1	4,6,8,10,12,14	K+2	3,0kg	75 silver
Somolaq	8	14	1/1	4,6,8,10,12,14–16	K+1	4,7kg	(90 s.dirham)
Vicoshira, alvglas	5	20	1/1	4,6,8,10,13–20	K+1	3,2kg	(5000 sunuv.)
Vicoshira, serine	6	18	1/1	4,6,8,10,13–20	K+1	3,8kg	(1500 sunuv.)
Välvd sköld	9	15	1/1	4,6,8,10,12,14–16	K+1	5,0kg	200 silver
Läderförstärkning	+1	+1	–	–	–	×1,1	×1,5
Metallskoning	+2	+3	–	–	+1	×1,5	×2,5
Sköldspik	–	–	–	–	S+3***	×1,1	+25 silver

* Avser delområden för en högerhänt person. Om man använder skölden med höger hand så skyddas istället motsvarande delområden på höger sida – exempelvis delområdena 5, 7, 9, 11 och 13.
** För dvärgar och andra varelser under 150 cm. För längre varelser skyddar den område 6, 8, 10 och 12.
*** Ersätter krosskadan vid en sköldstöt.

Tabell V-20: Sköldar. I tabellen presenteras de vanligaste typerna av sköldar och deras speltekniska värden.

Sköldars användning och uppbyggnad

Användning: Skölden kan dels användas för att avvärja anfall i närstrid och dels för att skydda bäraren mot projektiler. Då skölden används i närstrid manövreras den för att aktivt möta motståndarens utfall. Utöver dessa två försvarsfunktioner kan skölden användas offensivt genom att slå till motståndaren med sköldens kant eller dess buckla. Ju mindre skölden är desto effektivare är den på detta offensiva sätt.

Uppbyggnad: Sköldar tillverkas av starka men lätta träslag, exempelvis lind, poppel eller liknande. Riktigt vältillverkade träsköldar tillverkades av laminerat trä, det vill säga tunna skivor som limmas korsvist i tre eller flera skikt. Sköldar kläds ofta med skinn eller tyg eller läder. Vissa lätta sköldar består av en träram varpå man spänt upp tjockt läder. Tyngre sköldar tillverkas av tunn metallplåt på trä. Sköldar tillverkas alltså inte av tjocka ekplankor eller massiv metall – dessa sköldar skulle bli alldeles för tunga för att kunna användas.

Sköldens baksida: På sköldens baksida finns ett handtag som vanligen placeras under bucklan. Vid sköldens kant i höjd med handtaget finns också bärremmar som fästs över armen. Diverse vadderingar är också vanliga för att skydda armen. Många sköldar har dessutom axelremmar så att skölden kan bäras över axeln, fästas på hästsadeln eller hängas upp på väggen. Dessa är också användbara om man vill använda ett tvåhandsvapen.

Dekoration: De flesta sköldar målas med ägarens färger. Speciellt vanligt är att skölden dekoreras med ägarens heraldiska vapen. Om bäraren ingår i en militär enhet så används ofta enhetens eller ledarens heraldiska vapen.

Förklaringar till tabellen med sköldar

STYK: Den minsta STY som behövs för att använda skölden ohindrat. Klarar man inte av STYK så blir alla manövrer med skölden en nivå svårare (+Ob1T6).

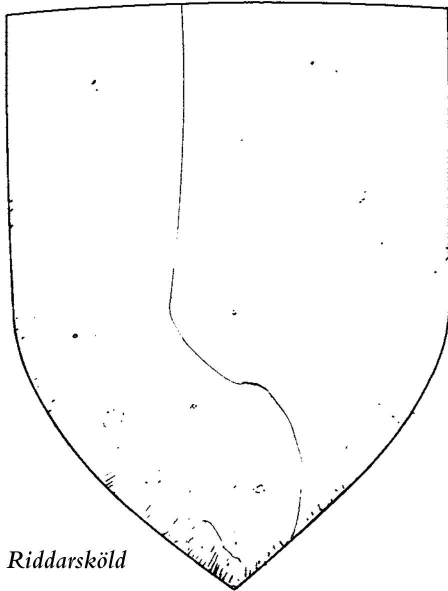
BRYT: Hur mycket skada skölden tål innan den går sönder. BRYT används i en frivillig regel som finns i de avancerade stridsreglerna i regelboken.

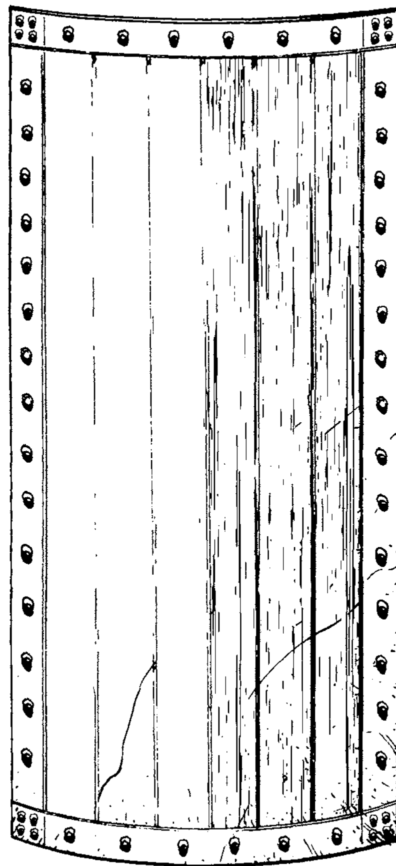
Passivt skydd: Ibland kan man ha turen att få skydd av sin sköld även om man inte medvetet gör någon ansats att försvara sig med den. Numrena i tabellen syftar på de delområden som skölden skyddar passivt. Om en person som bär sköld blir träffad i ett delområde som täcks av skölden är det 50% chans att träffen tar i skölden. Slå en valfri tärning – udda medför att skölden skyddar, medan jämt medför att skölden inte skyddar. Observera att om man använder skölden med höger hand så skyddas istället motsvarande delområden på höger sida.

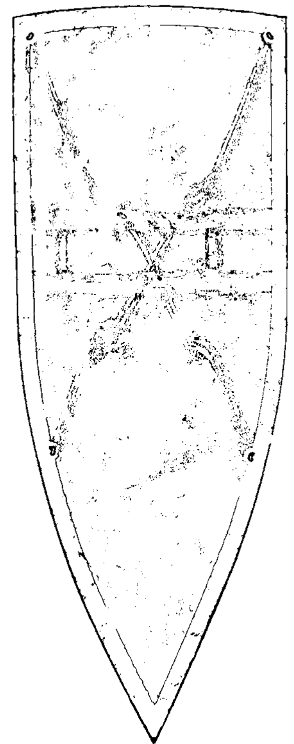
Skada: Anger hur mycket skada skölden gör då den används vid Sköldstöt (en anfallsmanöver). Skadan är alltid krossande (K) – om inte skölden är utrustad med en sköldspik, då den gör stickskada (S) istället. Då sköldar används för att göra Sköldstöt så är sköldens SI 1/1.

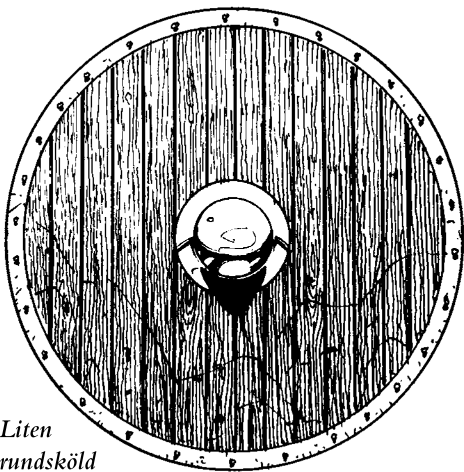
Vikt: Sköldens normala vikt i kilogram.

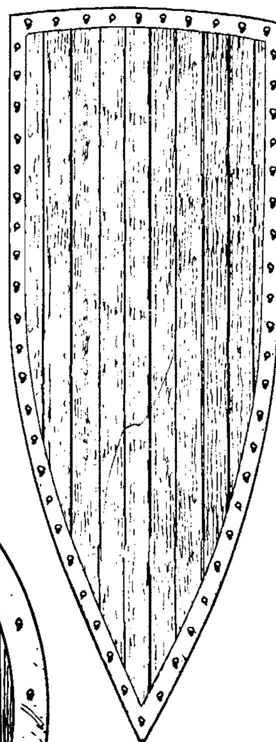
Pris: Priset i silvermynt för en normalt sköld. Om priset står inom parentes innebär det att det krävs speciella kontakter för att få tag på skölden. Skölden kommer nämligen från en speciell kultur eller ras. Dessa riktlinjer gäller för människor – andra raser än människor kan givetvis andra eller rent av motsatta förhållande råda. Se respektive ras bakgrund för mer information.

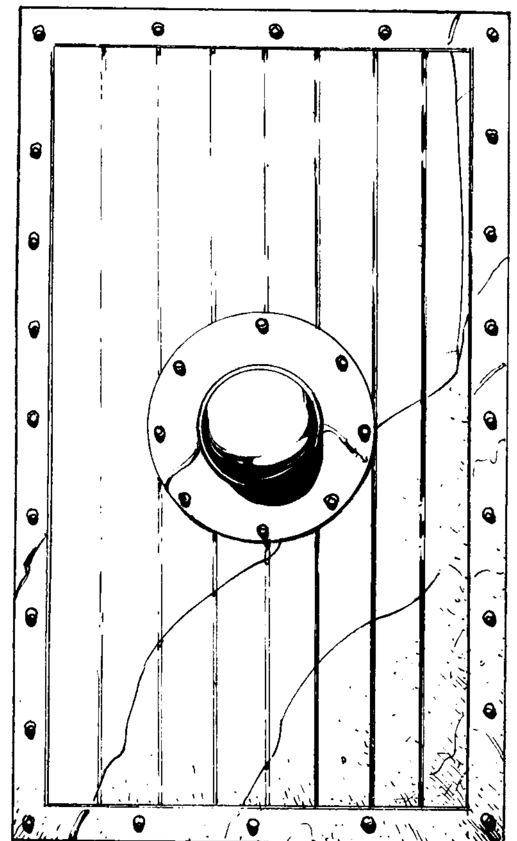

Riddarsköld

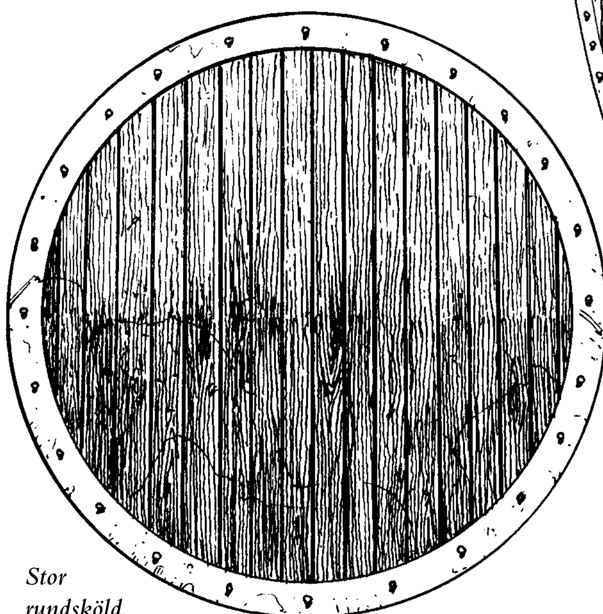

Somolaq


Vicoshira, alvglas


Liten rundsköld


Vicoshira, serine


Välvd sköld


Stor rundsköld

PANSAR & RUSTNINGAR

En rustning är ett skydd som skall skydda bäraren utan att hindra rörelser i allt för stor utsträckning. I detta avsnitt beskrivs de olika pansartyperna i bokstavsordning. För varje pansartyp beskrivs de vanligaste rustningarna som konstruerats med den aktuella pansarsorten. Den kan röra sig om enskilda rustningsdetaljer till kompletta rustningar. I tabell V-21 finns data för dessa rustningar (tabellen är också sorterad i bokstavsordning). För regler om multipla skydd se sidan 155 i regelboken.

Alvglas

Alvglas är en av alvernas många hemligheter. Det är ett genomskinligt, rökfärgat material som kombinerar de två utmärkta egenskaperna att vara slagtåligt samtidigt som det är lätt. Hur alvglas tillverkas är inte allmänt känt, men materialet tillverkas med råmaterial som kommer från ett antal olika alviska träslag. Materialet används mest för att tillverka den beryktade alviska vicoshiran, en sköld med utmärkta egenskaper med tanke på sin vikt (observera att vicohrian också tillverkas i trä).

Yelani: Yelanin är en unik helrustning tillverkad i alvglas. Den är alltså genomskinlig, rökfärgad och tjockare än en vanlig helrustning, men å andra sidan konstfärdigt tillverkad med så gott som perfekt passform. Den är också mycket lättare än en konventionell rustning. Yelani tillverkas individuellt för bäraren och precisionen är såpass hög att om man växer mer än någon centimeter åt något håll kommer den vara synnerligen obekväm. Eftersom det är i princip omöjligt att anpassa en yelani i efterhand bör en ägare till en sådan rustning alltså se till att han håller sig i exakt samma form som när han fick den. Vadderingen i en yelani är separata plagg i form av en kraftig jacka och kraftiga byxor som man tar på sig innan man spänner på sig alvglasbitarna. Yelani bärs så gott som alltid tillsammans med den rödvita tabard som bärs av Liljans Garde. Det är nämligen nästan enbart i denna elitstyrka hos sanari som man hittar yelani. Det finns två kända yelani-rustningar utanför Liljans Garde, en hos thism i Sholye Hen'oro och en hos pyar i Lim'alan vhic Sunariye. Man bär inte en tunnhjälm till yelani. Istället används en öppen hjälm med ansiktsskydd, samma som för mostarin. Nackskyddet står rustningens krage för.

Ben

Benpansar hör till den primitivaste typen av pansar. Den tillverkas av olika skelettdelar från djur (eller fiender) och används nuförtiden i princip bara av ociviliserade tiraker på Takalorr och Kalarr. Undantagsvis används benrustningar av schamaner i vissa mer civiliserade trakter, men då mest för ceremoniellt bruk.

Thapanthilath: Thapanthilath, eller stor djurrustning, är en primitiv tirakrustning som tillverkas av benen från fällda eller funna djurs skelett – främst elefanternas. Rustningen påminner om bokklathen genom att den har en uppbyggnad bestående av ett stort antal horisontella skydd som bundits samman med läderremmar. Många thapanthilath förses dessutom med ett överdrag av det fällda djurets päls eller skinn – allt för att bäraren skall kunna tillskansa sig djurets krafter. Rustningen har många olika utformningar – ibland kompletteras den med arm och benskenor av djurben som binds runt armar och underben med hjälp av läderremmar. Rustningen bärs ofta tillsammans med Thapanthimerk – stora djurhjälmen.

Brons

I ociviliserade trakter likväl som på ställen där man saknar tillgång till järnmalm, är det vanligt att man tillverkar sina rustningar av den relativt lättframställda metallen brons. Brons är relativt smidigt – främst eftersom en stor del av rustningstillverkandet kan utföras med hjälp av gjutformar. De rustningar som tillverkas är främst mindre rustningsdelar såsom arm- och benskenor samt hjälmar. Bröstplåtar och liknande är betydligt mer sällsynta.

Armskenor: Tvådelade skydd som täcker över- och underarm. Armbågen är oskyddad. Bronsen är lätt att dekorera och därför är armskenorna vanligen vacker utsirade.

Baklarustning: Baklarustningen består av rektangulära bronsplattor som är sammansatta med ringar i hörnen. Dessa plattor används också som mynt och är värda 68 silver styck (i oklippt skick).

Benskenor: Ett par tvådelade skydd som täcker låret och vaden. knät är oskyddat. Bronsen är lätt att dekorera och därför är benskenorna vanligen vacker utsirade.

Fjällpansar

Fjällpansar består av mjukt läder som förstärkts med fastnitade plåtbitar i jämna rader. Det har en utmärkt flexibilitet – kanske inte lika bra som en ringbrynja, men å andra sidan skyddar det bättre mot spetsiga och krossande vapen.

Harnesk: Torsoskydd som täcker buk och bröst samt rygg.

Hauberk: En längre kappa av fjällpansar som går ner till låren. Det är ett relativt otympligt pansar och kräver som regel att man använder ett bälte för att hålla ihop det i midjan. För att detta skall vara praktiskt möjligt bör hauberken vara gjord av relativt små fjäll.

Kort fjällskjorta: Ett längre harnesk som täcker höfterna och överarmarna.

Krage: Ok med metallfjäll som skyddar hals, nacke och skuldror.

Lång fjällskjorta: Den längsta typen av harnesk – täcker armarna till handleden och når ned till låren. Är ganska obekväm för armarna, då fjällen medför minskad rörlighet.

Härdat läder

Läder som har kokats i vax eller olja blir betydligt hårdare än vanligt läder. Efter behandling och formning så är pansaret i princip helt stelt. Under tillverkningen kan det med lätthet anpassas till en specifik kroppsform. Härdat läder kräver dock inte vaddering för att kunna bäras bekvämt.

Armskenor: Finns både för under- eller överarmen.

Benskenor: Finns både för låren och vaderna.

Halsskydd: En krage avsedd för att skydda hals och nacke.

Harnesk: Ett skydd som skyddar kroppen, men lämnar ben och armar oskyddade. Lätt och smidigt när den är gjord för bäraren.

Kedjebrynja

Tiraksmeder tillverkar ibland ringbrynja med mycket grova länkar för de storväxta trukherna. För att skilja denna pansarsort från vanlig ringbrynja benämns den därför 'kedjebrynja'.

Thabrinkk: Thabrinkk, eller stor ringbrynja, liknar en vanlig hederlig ringbrynja med den skillnaden att dess ringar är kraftigt överdimensionerade. Brynjans ringar går närmast att jämföra med länkarna i en kätting – tjocka och framförallt tunga. Det är enbart trukher (och en och annan storvuxen tirak) som bär detta tunga, men samtidigt skyddande, ok. Brynjans insida vadderas oftast för att ringarna inte skall totalmassakrera bärarens kropp. En bärare av thabrinkk får hur som helst sätta undan minst en halvtimma varje kväll för att låta massera sin rygg och sina axlar – om inte erhåller bäraren 1T6 poäng Smärta när han vaknar nästföljande morgon.

Lamellpansar

Avlånga metallplåtar som är hopsnörda eller hopnitade med varandra. Erbjuder viss rörlighet i förhållande till plåtpansar, men inte lika mycket som fjäll- eller ringpansar. Däremot skyddar det bättre mot stickvapen eftersom gliporna är färre. Lamellpansar kräver vaddering för att bäras bekvämt.

Armskydd: Skyddar överarmens utsida. Sätts ofta ihop med ett harnesk. Att låta skyddet nå vidare ned över armen är en praktisk omöjlighet, då rörligheten blir ytterst begränsad.

Halvrustning: En slags förlängt harnesk som även skyddar överarmarna och höfterna.

Harnesk: Ett torsoskydd som täcker kroppen, men lämnar benen oskyddade.

Kur-baaker: En mycket vanlig ebhronitisk rustning är det korta lamellpansarharnesk som räcker spjutsoldaten ned till midjan. Kur-baaker är så gott som standard inom den uniforma österländska armén.

Quallamisa Detta bröstpansar är speciellt framtaget för de kvinnliga momolanska elitkrigarna och har således kvinnliga former. Qallamisa bärs alltid tillsammans med tre andra rustningsdelar: moset, halsskydd (av härdat läder) och läderstövlar.

Quallamisa-An: En variant som även täcker magen.

Läder (mjukt)

Mjukt läder är ett smidig pansarsort som inte hindrar bäraren. Läder kräver dessutom inte vaddering för att kunna bäras bekvämt. Läder kan med lätthet färgas och dekoreras.

Armbågsskydd: Ett par rejäla läderskydd som täcker undersidan och sidorna av armbågen.

Blygdkapsel: Ett speciellt skydd som skyddar underlivet och könsorganen. Är normalt olika utformat för män och kvinnor.

Byxor: Ett par långa läderbyxor.

Fhutan: En lång forionsk stridsskjorta i läder. Fhutanen har ett antal fastsydda öglor, i vilka man kan fästa remmar och väskor, och på så vis få användning av fhutanen även när man marscherar.

Förkläde: Ett kraftigt läderförkläde som skyddar både fram och bak. Används av smeder och många andra hantverkare.

Gûrderlath: Gûrderlath, eller gûrderrustning, är en skjortliknande tunika som saknar ärmar och når gûrden ned till halva låret. Rustningen bärs av de flesta gûrder som ett allt-i-allo-plagg, det vill säga att det används som arbetsklädsel, finklädsel och så förstås som rustning. Gûrderlathen är oftast tillverkad i läder, men kan i undantagsfall vara gjord av metallringar eller krokodilskinn. Att tunikan är kort nedtill underlättar vid strid från ulvryggen och dessutom väcker den de manliga tirakernas uppmärksamhet när den bärs upp av söta kvinnliga gûrder.

Handskar: Ett par rejäla läderhandskar som täcker händerna och handlederna.

Iken-Morok: Iken-Morok (skydd-händer) är de kraftiga, vadderade och isolerade handskarna som dvärgar använder såväl i strid som brandbekämpning.

Jacka: En ärmlång kort jacka.

Knäskydd: Ett par rejäla läderskydd som täcker knät.

Liemza: Detta eleganta cirefaliska kroppsskydd består av en lång, stoppad jacka i vadderat och tjockt svinskinn. Liemzan är såväl billig som smidig och lätt att bära upp och dessa faktorer har gjort den till en populär ekipering. Liemzan tillverkas huvudsakligen i Caserion och exporteras därifrån till Asharien och framförallt Melorion. Det ryktas dessutom om att den sabriska flottan skulle vara intresserade av ett liknande kroppsskydd och just nu håller på att utveckla en egen variant av liemzan.

Skjorta: Ett ärmlöst läderplagg som skyddar höfterna, men inte underlivet.

Skor: Kraftiga läderskor som täcker fötterna och vristerna.

Stövlar: Ett par knähöga stövlar. Kragstövlar uppstår när man viker ner en överflödig bit stövel då man inte behöver stänkskydd.

Ärmlös jacka: En läderväst, smidig och bekväm.

Multipel metallrustning

Det finns många möjligheter att kombinera olika sorters metallpansar. Vanligast är dock kombinationer av ringbrynja och plåt. De flesta förstärkta metallrustningar är unika, men två är mer vanligt förekommande, nämligen daferoiz och gordpansar:

Daferoiz: Den cirefaliska daferoizen är en tung metallrustning. Rustningen täcker armar, bröst, mage och höfter och består av en vadderad ringbrynja som försetts med ett extra lager fjällpansar. Rustningen är ganska tung, speciellt när den bärs

tillsammans med ringbrynjehosor och plåthjälm. Daferoizen är ganska otymplig och återfinns enbart hos krigare och så gott som aldrig till havs.

Gordpansar, harnesk: Stormmästarna i Gordrion använder sig ofta av gordpansar eller stormpansar. Pansaret, oftast ett harnesk, består av två lager ringbrynja samt ett yttre lager bestående av plåt. Behövs det sägas att få vapen lyckas tränga igenom det tunga pansaret. Torsopansaret bärs tillsammans med ringbrynja och diverse plåtskenor.

Gordpansar, helrustning: En variant av gordpansaret i form av en helrustning. Rustningen är Mundanas tyngsta såvitt man vet och det krävs en hel del bara för att kunna bära den, än mer för att kunna strida i den. Ständiga andhämtningspauser erfordras. Rustningen har naturligtvis begränsade användningsområden och används aldrig 'till vardags'.

Nitläder

Nitläder består av mjukt läder med en stor mängd metallnitar eller små plåtplattor (mellan 1,5 och 4 cm i diameter). Anses jämte ringlädret vara en enkel variant av den betydligt dyrare ringbrynjan. Kräver inte vaddering för att bäras bekvämt.

Armskydd: En armlängdslång löstagbar ärm, som kan sättas fast i ett harnesk.

Byxor: Ett par ganska obekväma byxor.

Harnesk: Ett buk- och bröstskydd.

Nitskjorta: Ett förlängt nitläderharnesk.

Plåt

Vanligen järnplåt men i vissa fall brons (i primitiva kulturer) eller mässing (paradrustning). Det är mycket vanligt att man har vaddering under. Rustningsdelar tillverkade i plåt har antingen ringbrynja eller lamellpansar i gliporna. Det går att ha en ringbrynja under de flesta helrustningar eller harnesk.

Armbågsskydd: Ett par skydd som täcker undersidan och sidorna av armbågen.

Armrör: Ett par rör av plåt som är ledade vid armbågen.

Armskenor: Ett par för varje arm. Finns i varianter både för under- och överarmen.

Benrör: Ett par rör av plåt som är ledade vid knäleden.

Benskenor: Ett par för varje ben. Finns i varianter för både lår- och vader.

Blygdkapsel: Ett skydd av plåt som skyddar underlivet.

Halvrustning: Ett skydd som skyddar överkroppen. Går längre ner längs höfterna än ett harnesk.

Halsskydd: Ett metallband som skydd runt halsen.

Harnesk: Bestående av bröst-, rygg- och bukplåt med plåtar som även täcker skuldror.

Helrustning: En komplett rustning av plåt (täcker allt utom huvudet och händerna).

Knäskydd: Täcker knäskålen och sidorna av knäet.

Päls

Päls kan fungera som pansar och kräver inte vaddering för att kunna bäras bekvämt, men kan vara varmt och svettigt om temperaturen är hög. Päls kan vanligen bäras utanpå andra rustningar utan några större problem (se speciella regler om multipla lager med pansar). Nedanstående kläder/rustninger är de vanligaste typerna, även om många andra finns:

Byxor: Ett par sydda byxor av päls.

Jacka: En ihopsydd päls som täcker kroppen och armarna.

Jacka med krage: En jacka som även skyddar halsen. Varmare vintertid.

Rock: En längre knälång pälsrock med långa ärmar och krage.

Skjorta: En päls som med korta ärmar.

Ärmlös pälsjacka: En grovt ihopsytt päls som täcker kroppen.

Ringbrynja

En mängd mindre järnringar (ungefär en cm i diameter) som är hoplänkade med varandra. I standardsättet att konstruera en ringbrynja så går varje ring genom fyra andra ringar. Ringarna nitas ihop. Man har ofta vaddering under ringbrynjan, men det är inte tvunget. Vaddering gör det dock betydligt bekvämare att bära ringbrynja.

Handskar: Täcker händerna och handlederna.Läderremmar används för att handskarna inte skall trilla av.

Hauberk: En lång brynjeskjorta, vanligen med halvlång ärm.

Hosor: Ett par ringbrynjebyxor som även täcker fötterna med en sula under. Fäst med läderremmar i midjan.

Iken-Mek: Den dvärgiska Iken-Mek (skydd-tyst) är en särskild ringbrynja som är förtennad för att förhindra rost. Den är dessutom fastsydd i vadderingen för att låta mindre. Ringbrynjan är inte av den tätare typen som förekommer i Iken-Hav, utan av den vanliga fyra-till-ett-brynjan. Iken-Mek är särskilt omtyckt av tirakbanemän som måste röra sig snabbt, osynligt och tyst ovanför ytan.

Lösa ärmar: Täcker under- och överarmen samt armbågen. Fästs med läderremmar.

Mostari: Den alviska knälånga kortärmade ringbrynjan kallas mostari innehåller ett antal remmar som dras åt, för att på det sättet fixera ringbrynjan vid olika kroppsdelar. Därmed bär fler delar upp vikten, vilket innebär att den dels sitter på plats och inte glider, men också att man inte blir lika utmattad lika fort. Mostarin bärs ofta tillsammans med en öppen hjälm, plåtskydd på underarmarna och kraftiga handskar. Det är huvudsakligen thism som bär denna rustning, men även kiriya bär den.

Skjorta: En brynja som täcker från överarmen till halva låren. En ringbrynjeskjorta är ganska smidig att bära och agera i.

Tenferoiz: Den lätta cirefaliska ringbrynjan tenferoiz är speciellt framtagen för att fungera bra till havs. Brynjan är av hög kvalitet och har dessutom mycket låg vikt, vilket är bra till sjöss. Smidighet kombinerat med stryktålighet gör brynjan till en uppskattad rustning.



Ringbrynja, tät

Genom att låta varje ring i ringbrynja gå igenom sex andra ringar (istället för det normala fyra) får man en ringbrynja som är betydligt tätare och som skyddar bättre mot hugg och stick, men den blir å andra sidan tyngre.

Iken-Hav: Iken-Hav (skydd-vanlig) är den vanligaste dvärgiska ringbrynjehauberken. Normalt är den tillverkad med sex ringar i varje ring, jämfört med det vanligaste som är fyra ringar i varje ring. Man har en lös tunnare vaddering under ringbrynjan och en tjockare ovanpå. Orsaken att man har den i den ordningen är att ringarna dras ut mer om man har ringbrynjan längst ut vilket försämrar dess skyddande förmåga. Därför har man den tjockare vadderingen längst ut. Den tjockare yttre vadderingen är ofta naturfärgad i mörka färger för att det skall bli svårare att upptäcka dvärgarna.

Ringläder

Ringläder består av mjukt läder med påsydda ganska stora järnringar (ungefär 3 cm i diameter). Anses vara en enklare variant av den betydligt dyrare ringbrynjan. Ringläder kräver inte vaddering för att kunna bäras bekvämt. Jämfört med ringbrynja skyddar den bättre mot krossande vapen, men sämre mot hugg och stick.

Armskydd: En armlängdslång löstagbar ärm, som kan sättas fast i ett harnesk.

Harnesk: Ett buk- och bröstskydd.

Ringskjorta: Ett långt ringläderharnesk.

Tjockplåt

Tjockplåt består av, som namnet antyder, tjockare plåt. Det är dock nästan bara tornerrustningen som görs i tjockplåt, bortsett från vissa hjälmtyper. Det går naturligtvis bra att låt specialtillverka de rustningstyper som räknas upp under 'Plåt'.

Tornerrustning: Som helrustning men har tjockare plåt och används enbart i torneringar. I huvudsak används den till häst.

Träpansar

Pansar i trä är fullt möjligt att tillverka. Materialets egenskaper är dock långt ifrån optimala, men varierar stort beroende på träslag. De värden som anges i tabellen avser de mest lämpade träslagen. Träpansar förekommer huvudsakligen bland tiraker och momolanerna.

Amaqen, armar: Momolanska krigare bär sällan arm- och benskenor av plåt, eftersom värmen blir för påfrestande. I stället används billiga men samtidigt rejäla skenorna av trä. Även om amaqen är en mycket vanlig rustning i Momolan så bär man dem aldrig till vardags.

Amaqen, ben: Samma som armskyddet, fast för benen.

Benskenor (bokklath): Ett komplement till bokklath som skyddar vaderna och låren. Används nästan alltid tillsammans med höftskenor.

Bokklath: Den traditionella bokklathen (eller trärustning) är en primitiv rustning som används av vissa tirakstammar på Takalorrs fastland. Rustningen består av ett femtiotal trädgrenar som bundits ihop till formen av ett harnesk med hjälp av starka läderremmar. Rustningen är en aning otymplig men dess finurliga uppbyggnad gör den fullt användbar. Rustningens är mycket effektiv mot krossvapen; effektiv, men ack så lättskadad mot huggvapen och slutligen totalt oduglig gentemot stickvapen, vilka lätt slinker mellan trädgrenarna. Ett plus är att trärustningen inte drar ned en i djupet om man skulle råka trilla i vattnet, utan tvärtom hjälper till att öka flytkraften.

Bokklath (fjäll): En avancerad bokklath som är konstruerad av ihopfästa träplattor. Den används av många bazirktiraker som uppskattar att man med lätthet kan simma med pansaret. Avancerad bokklath tillverkas i ädelträ med hög oljeinnehåll som gör att det kan motstå väta.

Bokklath (lamell): Det finns även en betydligt mer avancerad bokklath som är uppbyggd av trälameller. Rustningen är endast marginellt sämre än de pansar som smids i civiliserade trakter, främst på grund av sin lägre hållbarhet. Liksom övrig bokklath så flyter denna rustning.

Höftskenor (bokklath): Ett komplement till bokklath som skyddar höfterna.

Tunnplåt

Tunnplåt är något tunnare än vanlig plåt. Den väger mindre och är billigare, dels för att det är lättare att bearbeta och dels för att materialkostnaden är lägre. Om man använder dyrare metaller så är det nästan alltid tunnplåt som tillverkas.

Armskenor: Skyddar armarna, undantaget armbågarna.

Benskenor: Skyddar låren och vaderna. Knäna är oskyddade.

Handskar: Plåthandskar som når upp en bit över handleden.

Iken-Hiran: De tunga dvärgiska kängorna är väl isolerade för att skydda mot kyla såväl som hetta. De är impregnerade för att stå emot väta och metallskodda för att skydda mot terräng, föremål och anfall. De skyddar både vaden och foten och är inte ett dugg tysta. Däremot är de mycket praktiska på slagfältet samt i brandbekämpning.

Paradrustning: Som helrustning men med mycket rikare utsmyckning. Ofta tillverkade i tunnare plåt (ibland mässing). Paradrustningen används bara i rent uppvisningssyfte, även om de naturligtvis fungerar som en fullgod rustning i strid. Observera att priset för paradrustningen i listan avser en rustning helt utan utsmyckning.

Skor: En slags damask av plåt som täcker hela övre delen av foten. Man bär ofta en vanlig sko under.

Vadderat läder

Det finns en mängd olika kombinationer av läder och andra pansarsorter. De två vanligaste redovisas nedan. De är kombinationer av mjukt läder, härdat läder och vadderat tyg.

Falassi: Den alviska falassin är ett antal stoppade läderskydd, avsedda att skydda de områden som tar mest stryk i alvisk strid. Skydden är väl putsade så att de nästan glänser och består av härdat och stoppat läder fastsydda på ett trikåliknande plagg. Det skyddar höfter, mage, bröstkorgens sidor, skrevet, lår, axlar, armbågar och underarmar. Den kvinnliga varianten skyddar också brösten. Ett par vadderade handskar ingår också. Falassin är huvudsakligen ett övningsskydd, men man hittar det ändå tämligen ofta på slagfältet. Huvudsakligen är det kiriya som använder det.

Moset: Moset är ett momolanskt skydd som i huvudsak består av ett par lädertrosor. Skyddet har med hjälp av läderremmar knutits samman med bitar av härdat läder för att även ge skydd för låren. Moset bärs av de kvinnliga elitkrigarna och alltid tillsammans med Qallamisa.

Vadderat tyg

Denna pansartyp består av tjockt och slitstarkt tyg, vanligen dubbla lager linne. Mellan de två lagren stoppas tagel, linblånor (en restprodukt av linberedning), lumptrasor eller hampa. Lyxigare vadderat tyg kan foras med dyrbarare tyg så att skyddet blir bekvämare.

Ärmlös jacka: En bekväm väst i vadderat tyg.

Byxor: Ett par hyfsat bekväma byxor i vadderat tyg.

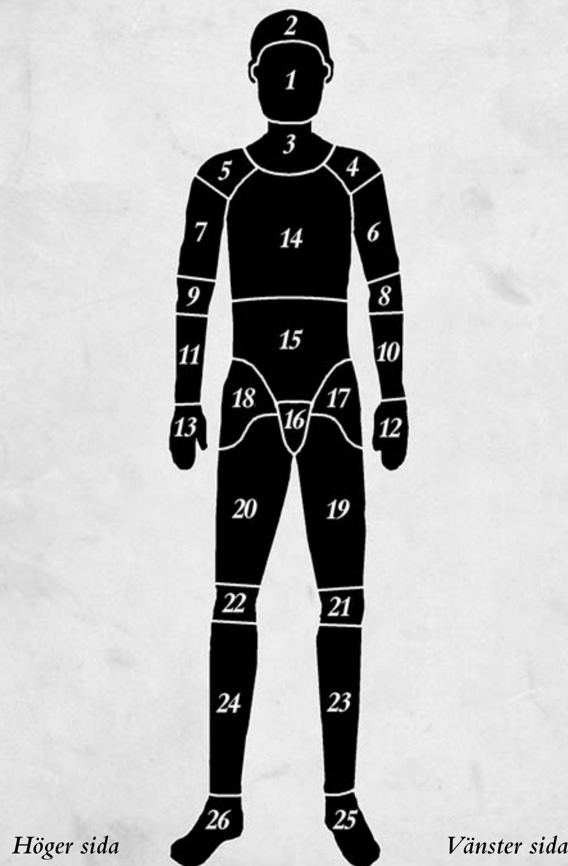
Gambesson: En jacka i vadderat tyg.

Kampskört: En lång, kjolliknande skyddsklädnad som enbart används vid träning och lek till fots. Kampskörten hängs ovanpå den ordinarie rustningen och är tämligen otymplig. Spelledaren kan ge användaren av kampskörten en nivå svårare (+Ob1T6) på alla manövrer som kräver rörlighet med benen, till exempel Undvika.

Tillbehör till riddarrustningar

Till riddarrustningar finns diverse extra tillbehör som gör dem ännu något lite bättre. Dessa delar beskrivs på sidan 32–33 i Eon-boken ’Riddaren’.

Delområden



Förklaringar till tabellen för rustningar

Hugg: Hur mycket pansaret skyddar mot huggskador.

Kross: Hur mycket pansaret skyddar mot krossvapen.

Stick: Hur mycket pansaret skyddar mot stickvapen.

Täcker: Vilka delområden pansaret täcker.

BRYT: BRYT-värdet visar hur mycket skada rustningsdelen tål innan den går sönder (används i de avancerade stridsreglerna).

Vikt: Pansardelens normala vikt i kilogram.

Pris: Priset i silvermynt för en normal pansardel. Om priset står inom parentes innebär det att det krävs speciella kontakter för att få tag på rustningsdelen (om man inte tillhör den kultur som det angivna myntslaget används hos).

Alvglas	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Yelani*	15	14	12	3–26	20	17,3kg	(17.500 sunuvai)
* Vadderad.							

Ben	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Thapanthilath	3	4	3	olika	5	varierar	varierar

Brons	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Armskenor, par*	12	10	12	6–7, 10–11	14	2,6kg	648 silver
Baklarustning*	12	10	12	4–5, 14–15	14	6,8kg	(1476 trugg)
Benskenor, par*	12	10	12	19–20, 23–24	14	6,5kg	1620 silver
* Vadderad.							

Fjällpansar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Harnesk*	10	8	6	4–5, 14–15	15	5,0kg	243 silver
Hauberk*	10	8	6	4–11, 14–20	15	13,2kg	648 silver
Kort fjällskjorta*	10	8	6	4–7, 14–18	15	7,7kg	378 silver
Krage*	10	8	6	3–5	15	1,7kg	81 silver
Lång fjällskjorta*	10	8	6	4–11, 14–18	15	9,9kg	486 silver
* Vadderad.							

Härdat läder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Armskenor, par	5	6	5	6–7, 10–11	15	1,2kg	48 silver
Benskenor, par	5	6	5	19–20, 23–24	15	3,0kg	120 silver
Halsskydd	5	6	5	3	15	0,3kg	12 silver
Harnesk	5	6	5	4–5, 14–15	15	2,7kg	108 silver

Kedjebrynja	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Thabrinkk*	17	4	3	4–7, 14–18	19	15,4kg	(868 trugg)
* Vadderad.							

Lamellpansar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Armskydd, par*	10	6	8	6–7	16	1,0kg	64 silver
Halvrustning*	10	6	8	4–11, 14–15, 17–18	16	8,5kg	544 silver
Harnesk*	10	6	8	4–5, 14–18	16	6,0kg	384 silver
Kur-baaker*	10	6	8	4–5, 14–15	16	4,5kg	(288 sikel)
Qallamisa*	10	6	8	4–5, 14	16	3,0kg	(96 s.dirham)
Qallamisa-An*	10	6	8	4–5, 14–15	16	4,5kg	(144 s.dirham)
* Vadderad.							

Mjukt läder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Armbågsskydd, par	3	4	3	8–9	14	0,3kg	8 silver
Blygdkapsel	3	4	3	16	14	0,2kg	4 silver
Byxor	3	4	3	16–24	14	2,3kg	60 silver
Fhutan	3	4	3	4–11, 14–18	14	2,7kg	(72 honum)
Förkläde	3	4	3	4–5, 14–18	14	1,8kg	48 silver
Gûrderlath	3	4	3	4–5, 14–18	14	1,8kg	(48 trugg)
Handskar, par	3	4	3	12–13	14	0,3kg	8 silver
Iken-Morok	3	4	3	8–9	14	0,3kg	(1 silverlod)
Jacka	3	4	3	4–11, 14–15	14	2,3kg	60 silver
Knäskydd, par	3	4	3	21–22	14	0,3kg	8 silver
Liemza*	5	7	4	4–11, 14–18	14	4,5kg	(108 dinarer)
Skjorta	3	4	3	4–7, 14–15, 17–18	14	2,6kg	68 silver
Skor, par	3	4	3	25–26	14	0,3kg	8 silver
Stövlar, par	3	4	3	23–26	14	0,9kg	24 silver
Ärmlös jacka	3	4	3	4–5, 14–15	14	1,4kg	36 silver
* Vadderad.							

Multipel metall	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt**	Pris
Daferoiz*	20	9	10	4–11, 14–18	17	17,5kg	(1206 dinarer)
Gordpansar, harnesk*	35	14	23	4–5, 14–15	20	13,9kg	(1458 dinarer)
Gordpansar, fullt*	35	14	23	3–11, 14–26	20	51,1kg	(5346 dinarer)

* Vadderad.
** Man bör använda reglerna om belastning och utmattning. Alternativt kan bäraren få en nivå (+Ob1T6) svårare på alla handlingar.

Nitläder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Armskydd, par	7	5	4	6–11	13	2,4kg	96 silver
Byxor	7	5	4	16–24	13	6,0kg	240 silver
Harnesk	7	5	4	4–5, 14–15	13	3,6kg	144 silver
Nitskjorta	7	5	4	4–5, 14–18	13	4,8kg	192 silver

Plåt	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Armbågsskydd, par*	15	12	15	8–9	20	1,4kg	164 silver
Armrör, par*	15	12	15	6–11	20	4,2kg	492 silver
Armskenor, par	13	9	14	6–7, 10–11	20	2,4kg	320 silver
Benrör, par*	15	12	15	19–24	20	8,4kg	984 silver
Benskenor, par	13	9	14	19–20, 23–24	20	6,0kg	800 silver
Blygdkapsel	13	9	14	16	20	0,6kg	80 silver
Halvrustning*	15	12	15	4–5, 14–15, 17–18	20	11,9kg	1394 silver
Halsskydd*	15	12	15	3	20	0,7kg	82 silver
Harnesk*	15	12	15	4–5, 14–15	20	6,3kg	738 silver
Helrustning*	15	12	15	4–11, 14–26	20	22,4kg	2624 silver
Knäskydd, par*	15	12	15	21–22	20	1,4kg	164 silver

* Vadderad.

Päls	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Byxor	2	3	2	16–24	13	2,3kg	45 silver
Jacka	2	3	2	4–11, 14–15	13	2,3kg	45 silver
Jacka med krage	2	3	2	3–11, 14–15	13	2,4kg	48 silver
Rock	2	3	2	3–20	13	4,0kg	81 silver
Skjorta	2	3	2	4–7, 14–18	13	2,7kg	54 silver
Ärmlös jacka	2	3	2	4–5, 14–20	13	2,7kg	54 silver

Ringbrynja	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Handskar, par*	12	4	5	12–13	17	1,1kg	84 silver
Hauberk*	12	4	5	4–11, 14–20	17	12,6kg	1008 silver
Hosor*	12	4	5	19–26	17	7,4kg	588 silver
Iken-Mek*	12	4	5	4–11, 14–20	17	12,6kg	135 silverlod
Lösa ärmar, par*	12	4	5	6–11	17	3,2kg	252 silver
Mostari*	12	4	5	4–7, 14–20	17	10,5kg	(400 sunuvai)
Skjorta*	12	4	5	4–7, 14–18	17	7,4kg	588 silver
Tenferoiz*	12	4	5	4–7, 14–18	17	6,6kg	(705 dinarer)

* Vadderad.

Ringbrynja (tät)	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Iken-Hav*	14	5	7	4–11, 14–20	19	16,8kg	(200 silverlod)

* Vadderad.

Ringläder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Armskydd	7	5	4	6–11	14	3,6kg	120 silver
Harnesk	7	5	4	4–5, 14–15	14	5,4kg	180 silver
Ringskjorta	7	5	4	4–5, 14–18	14	7,2kg	240 silver

Tjockplåt	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Tornerrustning*	28	21	29	4–11, 14–26	24	43,2kg	4224 silver

* Vadderad.

Trä	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Amaqen (arm), par*	6	8	5	6–7, 10–11	10	1,8kg	(10 s. dirham)
Amaqen (ben), par*	6	8	5	19–20, 23–24	10	4,5kg	(25 s. dirham)
Benskenor, par	6	5	5	19–20, 23–24	12	3,2kg	(300 trugg)
Bokklath, grenar	4	5	4	14–16	7	7,4kg	(24 trugg)
Bokklath, fjäll	6	5	3	4–5, 14–15	10	3,1kg	(225 trugg)
Bokklath, lamell	6	5	5	4–5, 14–15	12	2,8kg	(270 trugg)
Höftskenor	6	5	5	17–18	12	0,6kg	(60 trugg)

* Vadderad.

Tunnplåt	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Armskenor, par*	9	8	8	6–7, 10–11	16	2,3kg	248 silver
Benskenor, par*	9	8	8	19–20, 23–24	16	5,8kg	620 silver
Handskar, par*	9	8	8	12–13	16	1,2kg	124 silver
Iken-Hiran, par*	9	8	8	23–26	16	3,5kg	(50 silverlod)
Paradrustning*,**	9	8	8	4–11, 14–26	16	18,4kg	1984 silver
Skor, par*	9	8	8	25–26	16	1,2kg	124 silver

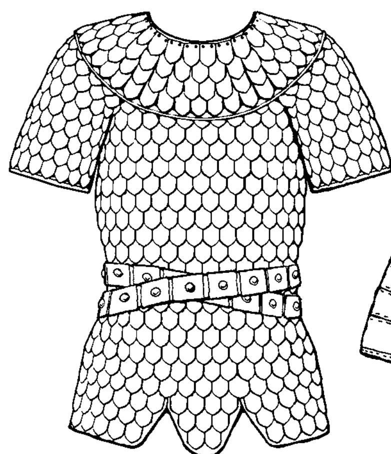
* Vadderad.
** Avser komplett paradrustning helt utan utsmyckning – sådan utsmyckning kan i extrema fall göra rustningen flera gånger dyrare.

Vadderat läder	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt**	Pris
Falassi*	7	9	6	4–5, 8–11, 14–22	15	10,4kg	(176 sunuvai)
	2	3	1	6–7, 23–24			
Moset**	3	4	3	16	15	1,0kg	(16 s.dirham)
	7	9	6	17–18			

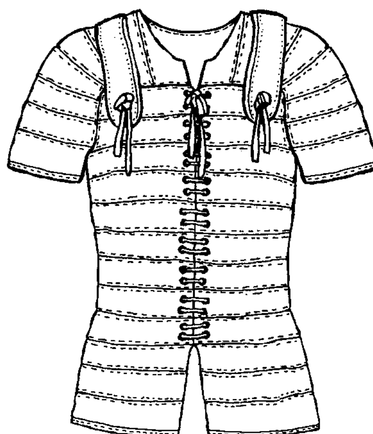
* Vadderad tyg (område 6–7, 23–24) och härdat läder med vaddering (område 4–5, 8–11, 14–22).
** Mjukt läder (område 16) och härdat läder med vaddering (område 17–18).

Vadderat tyg	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Vikt	Pris
Gambesson	2	3	1	4–11, 14–18	10	1,8kg	36 silver
Kampskört	2	3	1	15–24	10	2,0kg	40 silver
Tygbyxor	2	3	1	16–24	10	1,5kg	30 silver
Skjorta	2	3	1	4–7, 14–18	10	1,8kg	36 silver
Ärmlös jacka	2	3	1	4–5, 14–15	10	0,9kg	18 silver

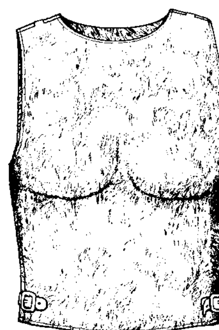
Tabell V-21: Olika typer av rustningar och rustningsdelar konstruerade av olika sorters pansartyper (se tabell V-22).



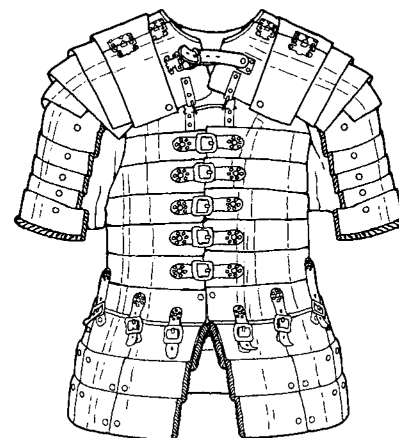
Fjällpansar (kort skjorta)



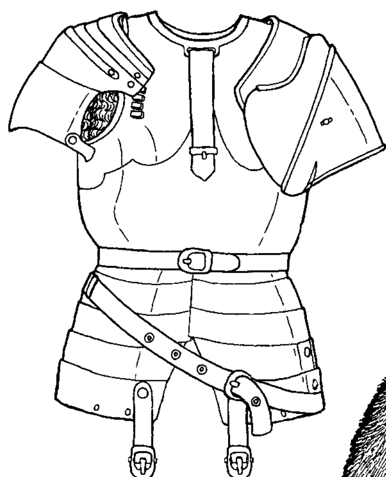
Mjukt läder (skjorta)

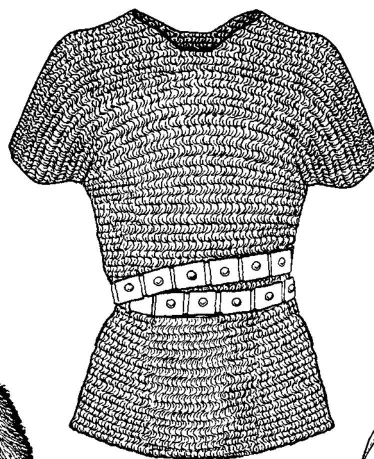


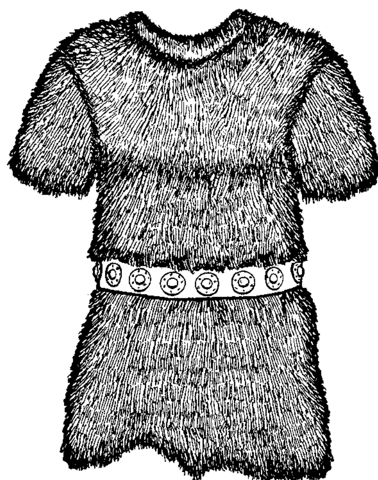
Härdat läder (harnesk)



Lamellpansar (halvrustning)


Plåt (halvrustning)


Ringbrynja (skjorta)


Päls (skjorta)


Vadderat tyg (skjorta)

Pansartyp	Hugg*	Kross*	Stick*	BRYT	Pris**, ***	Tid**	Vikt**
Alvglas	13	11	11	20	(500 sunuvai)	100 h	0,40kg
Ben	3	4	3	5	1 silver	40 h	0,35kg
Benfjäll	7	5	3	5	25 silver	5h	0,35kg
Benlamell	7	5	6	6	30 silver	8h	0,325kg
Bronsplåt	10	7	11	14	162 silver	15 h	0,65kg
Fjällpansar	8	5	5	15	25 silver	5 h	0,45kg
Guldplåt	6	4	6	12	24.700 silver	40 h	1,40kg
Lamellpansar	8	3	7	16	30 silver	8 h	0,40kg
Läder, härdat	5	6	5	15	12 silver	10 h	0,30kg
Läder, mjukt	3	4	3	14	4 silver	3 h	0,15kg
Nitläder	7	5	4	14	16 silver	5 h	0,40kg
Plåt	13	9	14	20	80 silver	25 h	0,60kg
Päls	2	3	2	13	3 silver	2 h	0,15kg
Ringbrynja	10	1	4	17	40 silver	16 h	0,425kg
Ringbrynja, tät	12	2	6	19	60 silver	24 h	0,60kg
Ringläder	7	5	4	12	20 silver	5 h	0,60kg
Siluna	6	4	6	12	60 silver	15 h	0,30kg
Silver	10	7	11	14	705 silver	30 h	0,80kg
Somdiaplåt	15	11	14	20	150 silver	30 h	0,60kg
Somdia ringbrynja	13	2	6	17	80 silver	20 h	0,425kg
Thabrinkk	15	1	2	19	60 silver	24 h	1kg
Tjockplåt	26	18	28	24	130 silver	35 h	1,25kg
Trä	4	5	4	7	3 silver	10 h	0,925kg
Träfjäll	6	5	3	10	25 silver	5h	0,35kg
Trälamell	6	5	5	12	30 silver	8h	0,32kg
Tunnplåt	7	5	7	16	60 silver	20 h	0,475kg
Vadderat tyg	2	3	1	10	2 silver	2 h	0,10kg

* Avser pansarvärde mot den angivna skadetypen.
** Avser pris, tidsåtgång respektive vikt per delområdesfaktor.
*** Avser pris för material samt hantverkarens lön.

Tabell V-22: Olika pansartyper, deras pansarvärden, brytvärden samt data för tillverkning av rustningar.

HJÄLMAR

Hjälmar är effektiva skydd i strid eftersom de i förhållande till sin relativt låga vikt skyddar ett vitalt mindre område på ett mycket effektivt sätt. Huvudet är dessutom ett av de minst rörliga delområdena. I detta avsnitt beskrivs de olika hjälmarna i bokstavsordning. I tabell V-23 finns data för dessa hjälmar (tabellen är också sorterad i bokstavsordning).

Ansiktsskydd: Ett skydd i härdat läder som täcker ansiktet. Lädrets formas så att det passar ägarens ansikte. Skyddet fästs antingen med läderremmar runt huvudet eller i en hjälm. Skyddet är vanligt i många olika kulturer. Ibland målas skyddet, antingen som ett skräckinjagande ansikte eller med rituella symboler. Används ibland av krigare för att dölja sin identitet.

Bronshjälm: En öppen hjälm tillverkad i bronsplåt som täcker skallen. Förekommer mest i primitiva kulturer eftersom brons är lättare att framställa än järn. Egenskaperna är sämre än en hjälm i järn. En del zorianriddare använder hjälmen för att polerat brons återkastar solskenet på ett så dramatiskt sätt.

Bronsmask: Fördelen med bronsmasken är att det är enkelt att hamra ut detaljerade ansiktsdrag. Masken fäst med läderremmar, antingen runt huvudet eller i en hjälm. Bronsplåten blir också blank och vacker om man polerar den. Bronsmasken är en populär tillbehör till stålhjälmen hos vissa Zorianriddare – ansiktet kan då fås att "skina som Aurias och Pelias".

Chimra: En hjälm bestående av en läderbeklädd metallstomme, med tillhörande ringbrynja som skydd för nacken. Det mest karaktäristiska för hjälmen är emellertid den släta ansiktsmasken av hårt svartpolerat trä. Den har endast öppning för ögonen samt små andningshål på sidorna. Hjälmen bärs framförallt av krigare på den andra sidan Blå havet, i det stora kejsardömet i väster.

Förstärkt bronshjälm: En bronshjälm som är förstärkt med flikar av härdat läder som skyddar kinderna. Ofta hålls hjälmen på plats av läderremmar som sitter fast i kindskyddet.

Heltäckande läderhuva: En läderhuva som täcker hela huvudet, ansiktet och nacken. Endast en smal springa (ibland två hål) är öppen för ögonen. Huvan är antingen spetsig eller rund. Den används ofta av bödlar, men är också populär hos krigare som inte vill röja sin identitet. Lädret är normalt färgat svart.

Hjälm med ringbrynja: En öppen hjälm av plåt som har en sektion med ringbrynja som täcker nacken och sidan på huvudet. Ringbrynjan är permanent infäst i hål på hjälmens baksida.

Iken-Tzarin: Dvärgarnas Iken-Tzarin betyder 'skydd-huvud', och det är precis vad det är. Den dvärgiska hjälmen är en stålhjälm försedd med nackskydd baktill och nässkydd framtill. Det finns ett antal hål på hjälmens nackskydd där man kan knyta fast ett läderskydd som täcker nacken och ryggen ännu bättre. Dess syfte är inte att skydda i strid utan att skydda vid brand. I strid är läderskyddet mest i vägen.

Järnmask: En ansiktsmask i tunnplåt som hamrats ut för att passa ägarens ansikte. Masken fästs med läderremmar runt huvudet (alternativt i andra hjälmdelar). Används ibland av krigare för att dölja sin identitet.

Läderhjälm: En läderhuva som även täcker ansiktet. Endast en springa är lämnad för ögonen. På skallen består huvan av härdat läder. Framför ansiktet och på sidorna används dock mjukt läder för att passformen skall bli bättre.

Läderhuva: En läderhuva med hakrem. Formen kan variera allt från rund till spetsig. Ibland finns också nervikbara flikar, exempelvis för öronen.

Mahab: De flesta zhaner bär mahab för att hålla sin huvudduk på plats. Mahab består av två tjockt lindade tygremsor som förutom sin praktiska funktion även fungerar som skydd för pannan och bakhuvudet. Det finns speciella regler i tabell V-23 för hur det partiella skydd som mahaben bjuder för ansiktet.

Pälsmössa: En mössa av päls. Utseendet kan variera. Vissa är tunnare, andra är tjockare för att vara varma om vintern. En pälsmössa kan av naturliga skäl vara besvärande varm på sommaren.

Raharz: En cirefalisk hjälmtyp som kommit att bli mycket uppskattad bland krigare och till och med upphöjts till standarhjälm hos Cirzariddarna, är den konformade raharzen. Hjälmen är försedd med ett visir, samt en plym som går i familjens färger. Hjälmen har ofta påkostade utsmyckningar.

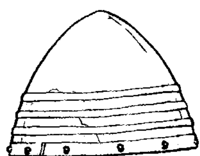
Ribbhjälm: Hjälm av härdat läder med stomme av järn. Formen är rund eller något spetsig. Lädret är som regel nitat i metallstommen.

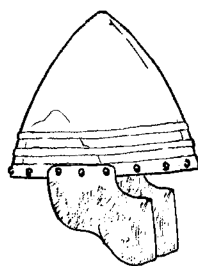
Ribbhjälm med ansiktsskydd: Hjälm av härdat läder med stomme av järn. Flikar av härdat läder på sidorna täcker även kinderna. Dessutom finns ett skydd som täcker näsryggen (detta är ibland tillverkat i metall, ibland i härdat läder).

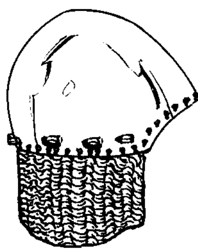
Ringbrynjehuva: En huva som även skyddar halsen. Har utmärkta egenskaper mot hugg, men är inte lika effektiv mot andra vapen. Används ibland under tunnhjälmar eller tornerhjälmar.

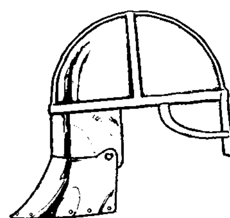
Stålhätta: En tunn hjässplåt om endast skyddar kraniet. Formen på plåten är anpassad till ägaren så att vaddering inte skall vara nödvändig. Stålhättan binds fast med läderremmar under hakan och runt nacken. Detta skydd används av stridande munkar från Sung (kallas 'Ahe') och andra som upptäckt skyddets fördelar.

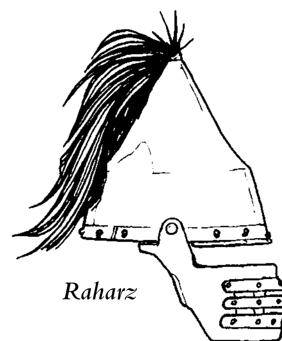
Thapanthimerk: Thapanthimerk, eller stor djurhjälm, är en hjälm gjord av ett djur- eller trukhkranium. I vissa primitiva tirakstammar är det tradition att en fallen trukh 'testamenterar' sitt kranium till en modig ung tirak. Tiraken tillverkar då, med hjälp av stammens schaman, en hjälm av sin dräpte 'gudfaders' huvud vilken enligt tirakisk sed skall skänka kraft och hjälp åt dess bärare. Eftersom en trukh har större skalle än en tirak kan tiraken ofta trycka in hela sitt huvud i trukhkraniet när allt innanmäte gröpts ur. Resultatet blir en grinande dödskallehjälm som skyddar såväl ansikte som skalle och nacke.

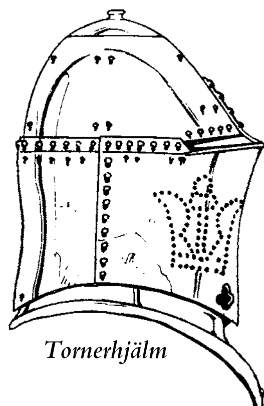

Bronshjälm

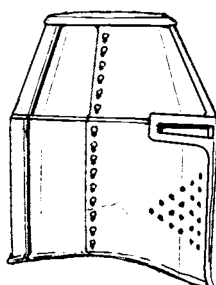

Förstärkt bronshjälm

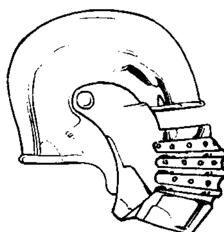

Hjälm med ringbrynja

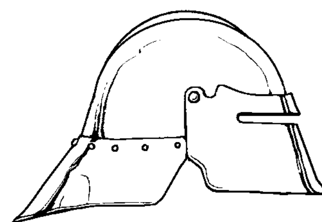

Iken-Tzarin


Raharz


Tornerhjälm


Tunnhjälm


Visirhjälm


Visirhjälm med nackskydd


Xannet

Trukherna tillverkar liknande hjälmar av fällda djur, såsom björnar eller elefanter. Elefantkraniumhjälmarna, med dess långa betar, är verkligen en imponerande syn och ett gott prov på primitivt tirakhantverk. Thapanthimerk återfinns enbart hos ociviliserade stammar. Undantaget är återigen schamaner som kan bruka hjälmen i ceremoniellt syfte. Hjälmen kan förstärkas med läder eller plåt.

Tornerhjälm: En stor hjälm med enbart en ögonspringa som är fastspänd i harnesket. Mycket otymplig och används enbart vid torneringar i samband med en tornerrustning. Hjälmen lämnar i princip fullgott skydd mot lansar (i alla fall då dessa träffar framifrån). Tornerhjälmen pryds nästan alltid av hjälmprydnad (exempelvis olika slags horn, djur, monster eller kronor) som nästan alltid är konstruerad att gå av om den träffas (i annat fall kan hjälmens bärare skadas). Under hjälmprydnaden finns ett hjälmtäcke som visar ägarens vapenskölds två primära färger.

Tunnhjälm: En tunnformad hjälm med enbart ögonspringor. Tillverkad av ihopnitad tjockplåt. Formen kan variera något, men skyddets funktion är detsamma. Den största variationen återfinns i ögonspringan och andningshålens utformning. Tunnhjälmen pryds ibland av en hjälmprydnad som nästan alltid är konstruerad att gå av om den träffas (i annat fall kan hjälmens bärare skadas). Sitter ganska tätt åt huvudet och kräver mycket vaddering för att vara säker.

Tyghuva: En mössa, hatt, hätta eller strut tillverkad i tjockt vadderat tyg. Täcker skallen, men inte nacken eller ansiktet. Formen kan variera. Tyg erbjuder inte speciellt mycket skydd, men är billigt och fungerar utmärkt till vanliga kläder.

Visirhjälm: En sluten hjälm med ett uppfällbart visir. har den fördelen att man kan ha visiret uppfällt då man ej befinner sig i strid och på så sätt inte vara lika hindrande. Utformningen på visiret kan variera betydligt, men antingen är det ett galler eller en plåt med hål.

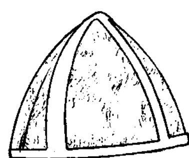
Visirhjälm med nackskydd: En sluten hjälm med ett uppfällbart visir som har plåtar för nacken. Denna typ av visirhjälm lämnar ett bättre skydd än den vanliga visirhjälmen. Visirets utformning varierar även på denna variant av visirhjälmen. Hjälmen är också bredare än de flesta andra hjälmar vilket ger ett extra gott skydd mot pilregn.

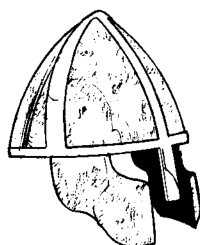
Xannet: En vackert formad bronshjälm med ansiktsmask. Masken föreställer så gott som alltid ett uttryckslöst mansansikte. Bronshjälmen kan ha gjutet symboliskt bronshår, eller en hårsvans av äkta människohår. Xanneten bärs bland annat i Ebhron, där krigarna fäster en hårlock (eller ibland ett helt hårsvall) av den eller de personer de älskar och aktar mest i hjälmen, för att det skall bringa dem tur på slagfältet. I Thalamur så används hjälmtypen av elitstyrkor som ingår i den reguljära armén, bland annat de lätta kavalleriet.

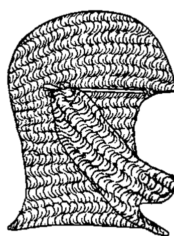
Öppen hjälm: En enkel symetriskt hjälm i plåt som täcker den övre delen av skallen. Nacken och ansiktet lämnas oskyddade. Kallas även potthjälm eftersom den ser ut som en upp-och-nedvänd potta eller kruka. Denna hjälmtyp är den vanligast förekommande hjälmtypen och avser egentligen en ganska stor grupp av olika hjälmar – formen på den öppna hjälmen kan variera avsevärt beroende på kultur. Exempelvis kan hjälmen ha en rund eller spetsig topp. Oavsett utseendet har hjälmen dock samma funktion.

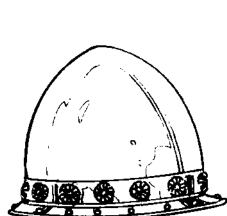
Öppen hjälm med ansiktsskydd: Som en öppen hjälm men med ett ögon- och nässkydd av metall. Formen på den öppna hjälmen kan variera avsevärt beroende på kultur, men funktionen är dock densamma oavsett det exakta utseendet.

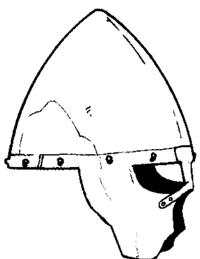
Öppen hjälm med nackskydd: Denna hjälmtyp kallas också sallet. Den ser i grund och botten ut som en öppen hjälm, men med en ganska lång förlängning över nacken. Formen på den öppna hjälmen kan variera avsevärt, speciellt visirets ögonspringa och eventuella andningshål. Funktionen är dock densamma oavsett det exakta utseendet.

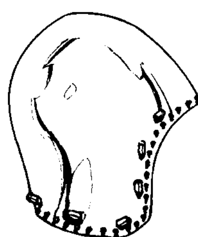

Ribbhjälm


Ribbhjälm med ansiktsskydd


Ringbrynjehuva


Öppen hjälm


Öppen hjälm med ansiktsskydd


Öppen hjälm med nackskydd

Förklaringar till tabell för hjälmar

Hugg: Hur mycket hjälmen skyddar mot huggskador.

Kross: Hur mycket hjälmen skyddar mot krossvapen.

Stick: Hur mycket hjälmen skyddar mot stickvapen.

Täcker: Vilka delområden hjälmen täcker.

BRYT: Brytvärde, det vill säga hur mycket skada hjälmen tål innan den går sönder. BRYT används i en frivillig regel som finns i de avancerade stridsreglerna.

Material: Här anges vilket material hälmen är tillverkad i. Ibland är olika delar av hälmen tillverkad i olika material – detta anges då på var sin rad.

Vikt: Hjälmens normala vikt i kilogram.

Pris: Priset i silvermynt för en normal hjälm. Om priset står inom parentes innebär det att det krävs speciella kontakter för att få tag på rustningsdelen. Rustningsdelen kommer då från en speciell kultur eller ras (obsevrer att dessa riktlinjer gäller för människor).

Hjälmar	Hugg	Kross	Stick	Täcker	BRYT	Material	Vikt	Pris
Ansiktsskydd	5	6	5	1	15	Härdat läder	0,3kg	12 silver
Bronshjälm*	12	10	12	2	14	Brons	1,5kg	328 silver
Chimra	6	5	5	1 (ansikte)	12	Trä	1,5kg	(94 silver)
	5	6	5	2 (skalle)	15	Härd. läder		
	10	1	4	3 (nacke)	17	Ringbrynja		
Förstärkt bronshjälm	5	6	5	1 (ansikte)	15	Härdat läder	1,8kg	340 silver
	12	10	12	2 (skalle)	14	Brons		
Iken-Tzarin*	15	12	15	2–3	20	Plåt	2,1kg	(7 silverlod)
Järnmask	7	5	7	1	16	Tunnplåt	0,5kg	60 silver
Läderhjälm	3	4	3	1 (ansikte)	14	Mjukt läder	0,8kg	28 silver
	5	6	5	2 (skalle)	15	Härdat läder		
Läderhuva	3	4	3	2	14	Mjukt läder	0,3kg	8 silver
Heltäckande läderhuva	3	4	3	1–3	14	Mjukt läder	0,6kg	16 silver
Mahab	2	3	1	spec.**	10	Tyg	0,1kg	(1 s.dirham)
Pälsmössa	2	3	2	2	13	Päls	0,3kg	6 silver
Raharz*	15	12	15	1–2	20	Plåt	2,1kg	(246 dinarer)
Ribbhjälm	5	6	5	2	15	Härdat läder	0,6kg	24 silver
Ribbhjälm med ansiktsskydd	5	6	5	1–2	15	Härdat läder	0,9kg	36 silver
Ringbrynjehjälm*	15	12	15	2 (skalle)	20	Plåt	1,9kg	206 silver
	12	4	5	3 (nacke)	17	Ringbrynja		
Ringbrynjehuva*	12	4	5	2–3	17	Ringbrynja	1,6kg	126 silver
Stålhätta	7	5	7	2	16	Tunnplåt	1,0kg	120 silver
Thapantimerk	3	4	3	olika	5	Ben	varierar	varierar
Tornerhjälm*	41	30	43	1–3	24	Tj.plåt+plåt	7,8kg	848 silver
Tunnhjälm*	28	21	29	1–3	24	Tjockplåt	5,4kg	528 silver
Tyghuva	2	3	1	2	10	Tyg	0,2kg	4 silver
Visirhjälm*	15	12	15	1–2	20	Plåt	2,1kg	246 silver
Visirhjälm med nackskydd*	15	12	15	1–3	20	Plåt	2,8kg	328 silver
Xannet	10	7	11	1–3	14	Brons	2,6kg	(648 silver)
Öppen hjälm*	15	12	15	2	20	Plåt	1,4kg	164 silver
Öppen hjälm med ansiktsskydd*	15	12	15	1–2	20	Plåt	2,1kg	246 silver
Öppen hjälm med nackskydd*	15	12	15	2–3	20	Plåt	2,1kg	246 silver

* Vadderad

** Eftersom Mahab enbart skyddar en liten del av delområde 1 (ansiktet) gäller speciella regler. Om mahabbäraren mottar extraskada Pannan (resultat 5), reduceras Trauma och Smärta från detta anfall med två (2) för hugg, tre (3) för kross samt ett (1) för stick.

Tabell V-23: Olika typer av hjälmar.

TYPISK BEVÄPNING

Alla krigare rustar sig inte lika, men vissa grupper av krigare tenderar hålla sig till mer närbesläktad beväpning. Till exempel bär spejare gärna lätta rustningar för att bättre kunna smyga osedda, men ändå ha ett skydd mot pilar och överraskningsanfall. Riddare bär gärna tunga rustningar, lans och svärd för att kunna rida till frontalanfall och knäcka motståndarnas led med sin tyngd.

Rustningspaket

Nedan finns ett antal rustningspaket som visar vilka stridskläder en typisk soldat av en viss sort bär. En rollperson som kan sägas motsvara en av dessa 'typiska soldater' kan välja ett utrustningspaket istället för de vapen- och rustningsval som anges på sidorna 17–18 i den här boken (eller regelbokens X-val, om man använder de reglerna). Likaså kan rustningspaketen användas som mall för den typiska utrustning som diverse spelledarpersoner har i sin ägo. Rustningspaketen listas nedan med separata priser och vikter i tur och ordning för rustningarna, vapnen och den totala beväpningen (det vill säga både rustning och vapen).

Alvkrigare: Mostari [H12, K4, S5. Täcker 4–7, 14–20, BRYT 17.], stövlar av mjukt läder [H3, K4, S3. Täcker 23–26, BRYT 14.] (11,4 kg; 412 sunuvai); Serinebåge, sahlamdolk, vicoshira av serine (5,3 kg; 5.700 sunuvai). Totalt: 16,7 kg; 6.112 sunuvai.

Barbarkrigare: Läderhuva [H3, K4, S3. Täcker 2, BRYT 14.], ärmlös pälsjacka [H2, K3, S2. Täcker 4–5, 14–20, BRYT 13.], stövlar av mjukt läder [H3, K4, S3. Täcker 23–26, BRYT 14.] (4,2 kg; 102 silver); Stridsyxa, kortbåge, frakka (4,6 kg; 605 silver). Totalt: 8,8 kg; 707 silver.

Dvärgkrigare: Iken-Tzarin [H15, K12, S15. Täcker 2–3, BRYT 20.], Iken–Hav [H14, K5, S7. Täcker 4–11, 14–20, BRYT 19.], Iken-Morok [H3, K4, S3. Täcker 8–9, BRYT 14.], Iken-Hiran [H9, K8, S8. Täcker 23–26, BRYT 16.] (22,7 kg; 258 silverlod); Dar-Zhon, Khut-Lukh, Phar-Iken (5,4 kg; 85 silverlod). Totalt: 28,1 kg; 343 silverlod.

Fotsoldat: Ribbhjälm med ansiktsskydd [H5, K6, S7. Täcker 1–2, BRYT 15.], härdat läderharnesk [H5, K6, S5. Täcker 4–5, 14–15, BRYT 15.], arm- och benskenor av härdat läder [H5, K6, S5. Täcker 6–7, 10–11, 19–20, 23–24, BRYT 15.], stövlar av mjukt läder [H3, K4, S3. Täcker 23–26, BRYT 14.] (9,0 kg; 348 silver); Bredyxa, kniv, liten rundsköld (4,2 kg; 315 silver). Totalt: 13,2 kg; 663 silver.

Jargisk legionär: Öppen hjälm med ansiktsskydd [H15, K12, S15. Täcker 1–2, BRYT 20.], lamellpansarharnesk [H10, K6, S8. Täcker 4–5, 14–18, BRYT 16.] (8,1 kg; 630 denarer); Jargbila, kortsvärd, metallskodd välvd sköld (11,9 kg; 1.080 denarer). Totalt: 20,0 kg; 1.710 denarer.

Långbågskytt: Läderhuva [H3, K4, S3. Täcker 2, BRYT 14.], ärmlös läderjacka [H3, K4, S3. Täcker 4–5, 14–15, BRYT 14.], stövlar av mjukt läder [H3, K4, S3. Täcker 23–26, BRYT 14.] (2,6 kg; 68 silver); Långbåge, kortsvärd (2,3 kg; 900 silver). Totalt: 4,9 kg; 968 silver.

Riddare: Visirhjälm [H15, K12, S15. Täcker 1–2, BRYT 20.], halsskydd av plåt [H15, K12, S15. Täcker 3, BRYT 20.], helrustning [H15, K12, S15. Täcker 4–11, 14–26, BRYT 20.], handskar av tunnplåt [H9, K8, S8. Täcker 12–13, BRYT 16.] (26,4 kg; 3.076 silver); Stridssvärd, dolk, riddarlans, metallskodd riddarsköld (8,6 kg; 1.850 silver). Totalt: 35,0 kg; 4.926 silver.

Ryttare: Ribbhjälm med ansiktsskydd [H5, K6, S7. Täcker 1–2, BRYT 15.], härdat läderharnesk [H5, K6, S5. Täcker 4–5, 14–15, BRYT 15.], arm- och benskenor av härdat läder [H5, K6, S5. Täcker 6–7, 10–11, 19–20, 23–24, BRYT 15.], stövlar av mjukt läder [H3, K4, S3. Täcker 23–26, BRYT 14.] (9,0 kg; 348 silver); Spjut, stridssvärd, långsköld (7,4 kg; 1.180 silver). Totalt: 16,4 kg; 1.528 silver.

Spejare: Läderhuva [H3, K4, S3. Täcker 2, BRYT 14.], ärmlös pälsjacka [H2, K3, S2. Täcker 4–5, 14–20, BRYT 13.], stövlar av mjukt läder [H3, K4, S3. Täcker 23–26, BRYT 14.] (2,6 kg; 68 silver); Kortbåge, kortsvärd (1,8 kg; 380 silver). Totalt: 4,4 kg; 448 silver.

Tirakkrigare: Bokklathharnesk (fjäll) [H6, K5, S3. Täcker 4–5, 14–15, BRYT 10.] (3,1 kg; 225 trugg); Tirakkrok, frakka (3,6 kg; 365 trugg). Totalt: 5,0 kg; 590 trugg.



KAPITEL FYRA

VAPENSMEDEN



Yxan fräste som en arg katta när den för sista gången dränktes i vattentråget. Ångan vällde upp mot smedens ansikte, hotade bränna honom om inte hans ansikte varit så vant vid det heta oset från svalnande stål. Kvur klan Roghan log i skenet från den jättelika ässjan när han drog upp bilan för att belåtet skärskåda sin skapelse. Med hög röst kvad smeden: ”Detta är helt visst den finaste bila, smidd utav stenson inunder vårt berg.”

Orden ekade och försvann studsande ut ur den stora smedshallen, varefter de blandades med dånet från blåsbälgar och hammarslag längre bort. En hittills osedd figur lösgjorde sig ur skuggorna och skrockade lågt, varpå han skaldade: ”Mången orkh den skall skänka vila, klyva såväl ben som märg.”

Smeden vände sig tankfullt mot sin klanfrände och sporde: ”Helt visst skall yxan tirakhorder kila, men säg vem skall äga den: mäl mig en dvärg!”

Besökaren strök sig länge över skägget, innan han valde sina ord: ”Kvicka fötter till kungen får ila, spörja honom om klansköldens färg.”

Sedan behövdes inga mer ord, ty de båda visste att yxan skulle hamna i goda händer. Vem helst kungen valde skulle yxan svingas av en ypperlig krigare, en tirakbaneman av gott hus och av god heder. Ty ingen mindre än en hjälte skulle få föra Kvur klan Roghans yxa i strid, så utmärkt var dess egg, så grann var dess sölja, och så tungt var dess huvud att allt annat vore en skymf mot dvärgasmedens heder.

VAPENSMIDE

Vapensmide och framförallt svärdsmide är en svår konst vars hemligheter nogsamt bevaras och bevakas av Mundanas smeder. I en värld där krig och oro ständigt är närvarande blir smeden en viktig person, ty hans hantverksskicklighet kan vara skillnaden mellan liv och död när krigaren befinner sig öga mot öga med sin fiende.

Järn och stål

Det är skillnad på järn och stål. Järnmalm är alltid det man utgår från. Järnmalm grävs upp ur gruvor, men kan även skrapas upp som myrmalm. I båda fallen rör det sig om en roströd eller blågrå stenart som lätt färgar av sig. För att göra om järnmalm till användbart järn måste man hetta upp malmen tillsammans med kol. Har man en tillräckligt het ugn så får man en klump rent gjutjärn längst ner i ugnen. Gjutjärn kan lätt smältas ner och gjutas om. Det kan dock inte smidas och det är sprött och skört. Om man inte har en tillräckligt het ugn, det vill säga en smältugn, så får man en smälta som består av järn och slagg. Om man hettar upp detta och bankar på det med en hammare så slås alla föroreningar ut och man får smidesjärn. Smidesjärn är fantastiskt rent och segt. Normalt formar man smidesjärn till tenar, något vagt tackliknande för framtida bearbetning. Smidesjärn kan inte gjutas med normal mundansk teknik eftersom det är för rent och därför inte smälter i en medeltida ugn. Däremot är smidesjärn väldigt segt och kan misshandlas nästan hur mycket som helst utan att brista.

Smidesjärn är ingen ny uppfinning. Det har förekommit sedan urminnes tider. Problemet är att det tar tid att skapa smidesstål. Processen att gå från smidesjärn till smidesstål kräver ännu mer bankande. Man hettar upp smidesjärnet i en ässja tillsammans med kol, och arbetar in kolet med en hammare mot ett städ, samtidigt som man formar föremålet man vill skapa. På så sätt går man från smidesjärn till smidesstål.

Smidesstål är härdbart och hårt, medan smidesjärn är segt men formbart. Dessa egenskaper kan kombineras på olika sätt. När man smider svärd så arbetar man med ytskiktet på en klinga så att den blir av hårt smidesstål, medan kärnan inte får så mycket kol och därmed fortsätter att vara smidesjärn.

För att skapa ett kilo smidesjärn så krävs mellan tio och 20 kilo järnmalm och 40 kilo kol. Det har då tagit kolaren närmare en månads tid att framställa kolet och ytterligare ungefär en vecka för smeden att framställa smidesjärnet.

Vapensmide

När man smider ett svärd (eller i princip vilket annat eggat vapen som helst) så utgår man från smidesjärn. Man hettar upp svärdsämnet tillsammans med kol och arbetar in det med en hammare med upprepade slag. Detta resulterar i smidesstål som är härdbart och hårt. Samtidigt ger man vapnet dess form.

Det finns olika tekniker som kan användas för att ge bättre material och därmed ett bättre vapen. En av dem är att välla järnet, vilket går ut på att man viker järnet upprepade gånger. På så sätt får man ett jämnare järn med en mindre mängd föroreningar. Järnet blir lättare att arbeta med och kan ge bättre slutresultat. Hur man väller varierar från kultur till kultur: människor och tiraker väller oftast järnet först och arbetar sedan in kolet när de formger vapnet. Alver arbetar in kol under vällningen så att de får stål direkt. Dessa använder sedan flera sorters stål för klingans olika delar, varefter de olika ståltyperna arbetas samman och formges. I båda fallen får man något som kallas damaskering – det vill säga ett svagt mönster av linjer i klingan som påminner om ådringen i trä. En bra klinga har ofta en tydlig damaskering, men det är inte nödvändigt. Klingor kan fortfarande vara bra även om de saknar damaskering.

Efter en grov formgivning under smidet går man över till en finare formgivning i efterhand, där man arbetar med filar för att få fram en bra form på klingan. Man är fortfarande inte alltför petig med formen i det här läget, utan man vill bara ha fram svärdets form, inte detaljerna eller skärpan. Dessa kommer efter härdningen, och då inte hos smeden. Mer om det senare, dock.

Efter att formen är klar så är det dags att härda klingan. Genom att hetta upp stålet och sedan kyla av det snabbt i vatten eller olja kan man ge stålet olika egenskaper. En snabb avkylning ger ett hårt och sprött stål, och en långsam avkylning ger ett segt och tåligt stål. Även denna process skiljer sig från kultur till kultur.



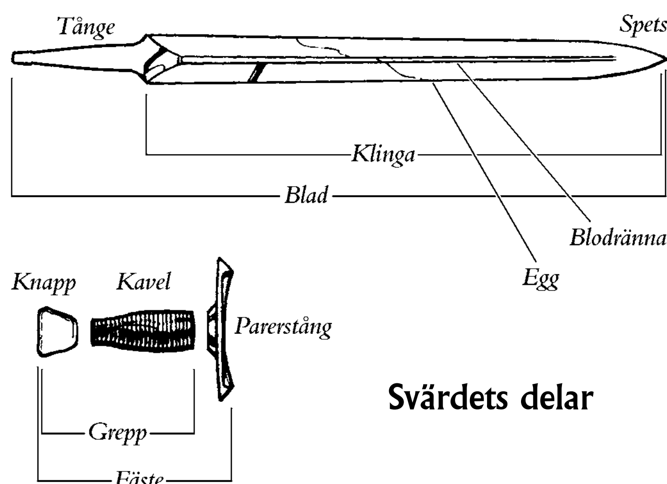
Människor, tiraker, dvärgar och de flesta alver kyler i princip bara av ytterlagret så att svärdet blir hårt i ytterlagret, medan kärnan får svalna långsammare och blir seg. Léaram använder en annan teknik, så kallad differentierad härdning, där man täcker delar av klingan med en pasta som hindrar de delarna att kylas av snabbt. Detta gör att en léaram-klinga kan ha en hård och skarp egg men en seg och tålig bas, medan andra klingor har en hård och skarp yta och en seg kärna.

Det sista man gör är att man anlöper klingan, det vill säga att man hettar upp klingan en aning och låter den svalna för att få bort spänningar i härdningen som annars kunde splittra klingan när den används i strid.

När själva smidet är färdigt lämnas svärdet över till svärdsfejaren. För att komma så här långt så krävs lite drygt ett kilo smidesjärn och ytterligare mellan 40 och 60 kilo kol, utöver det som krävdes för att skapa smidesjärnet. Tiden för tillverkning skiljer inte så mycket mellan de olika raserna. Ju mer arbete man lägger ner desto längre tid tar det. Ju mer industrialiserad man är desto kortare tid tar det. Alver är de som tar längst tid på sig – de gör oftast svärden ett åt gången, så det kan ta två och en halv vecka per svärd. Dvärgar och tiraker tar kortast tid på sig – ungefär en vecka. Dvärgar arbetar med buntar om femtio svärd med vattendrivna hammare och bälgar, medan tiraker arbetar med buntar om högst fem, och dessutom enbart med muskelkraft. Människorna har inte nått den industriella nivå som krävs för att kunna arbeta lika effektivt som dvärgarna och ändå ha så hög kvalitet, men eftersom de vill ha högre kvalitet än tirakerna brukar de i allmänhet ta en till två veckor på sig med buntar om tio till femton vapen. När svärdssmeden bankar på en klinga så hettas de andra upp i ässjan. Smeden arbetar heller inte ensam, utan med upp till halvdussinet lärlingar och gesäller som bankar och väller svärdsämnet.

Vapenfejaren

När smeden är klar med klingan så sätter han sin stämpel på den. Därefter lämnar han över den vapenfejaren. Det är huvudsakligen från vapenfejare som man skaffar sina vapen, oavsett om man är en simpel äventyrare eller en adelsherre som vill utrusta sin armé. Undantaget är alver och tiraker, där smeden tillverkar vapnet själv hela vägen från smidesjärn till färdigt svärd. Även dvärgar har särskilda hantverkare som sköter slutmontering och formgivning av vapen.



Svärdets delar

Vapenfejaren köper klingor i bulk av flera vapensmeder i samma område. Ofta har han ett avtal med gillet i området som säger att svärdssmeder inte får sälja sina klingor till andra än några specifika vapenfejare. Han slipar och formger klingan och monterar den med fäste, knapp och parerstång. Detta arbete tar ungefär en dag per klinga och hantverkare. Någon lärling eller gesäll får sedan göra en skida till svärdet. Resultatet är det färdiga svärdet.

En vapenfejare lämnar över grovarbetet till sina lärlingar och gesäller, men gör detaljarbetet och finputsningen själv. Hos människor och alver så är det oftast smeden som får äran av ett bra vapen, men hos dvärgar så är det huvudsakligen vapenfejaren.

Andra vapen

En stor skillnad mellan smide av stålvapen och hopsättning av andra vapen är att det går relativt fort att arbeta i andra material. Har trä väl förberetts och huden garvats till läder så tar det kanske en halvtimme till en halv dag att göra en ordentlig pilbåge, även en sabrisk långbåge. Dock kan själva materialframställningen ta lång tid. Värst är alverna, som kan låta serineträ ligga på tork i ett halvsekel innan det används till en serinebåge.

Vissa vapen är ganska komplicerade att tillverka, då de utgör helheten av ett antal olika processer och material. Typexemplet är armborstet och hornbågen, som sätts samman av flera komponenter till ett fungerande vapen. De kan kräva arbete i horn, limning, surrning och så vidare. En del vapen, som till exempel armborst, kan kräva en del smide. Av den anledningen så är det svårt att ge några riktlinjer för hur lång tid det tar för att tillverka andra vapen. Det går dock aldrig snabbare än det långsammaste materialet plus sammansättningen av de olika komponenterna. En hornbåge behöver limmas, surras, kilas och torkas för att komponenterna skall kunna sammanfogas. Varje bågdel tar ungefär en timme till en dag att tillverka, så det kan alltså aldrig gå fortare än en timme plus tiden för att sammanfoga bågen för att få en färdig hornbåge. Limningen kan dock ta mycket lång tid.

Vapenindustri

Vapen kan i princip tillverkas på ett av två sätt: industriellt eller hantverksmässigt. Den industriella vapentillverkningen kännetecknas av att olika hantverkare utför olika högst specialiserade sysslor. En hantverkare tillverkar smidesjärn, en annan smider vapnet, en tredje monterar och slipar vapnet, en fjärde tillverkar tråd till ringbrynja, en femte gör ringar av tråden, en sjätte gör brynja av ringarna och så vidare. Ofta ligger varje steg i processen längs med en naturlig handelsväg, till exempel en flod. Längst upp ligger gruvor och kolmilor. Därefter kommer bruken där malm förvandlas till smidesjärn. Efter det kommer smeder, och sist kommer vapenfejaren. Om en tillverkningsprocess är uppdelad i flera steg så blir det ofta så att en by specialiserar sig på en del av processen: högst upp ligger tråddragarna, i nästa by arbetar man bara med att tillverka ringar, och i byn därpå sätts ringarna samman till brynjor, och så vidare. På så sätt kan man producera mängder med vapen och rustningar av relativt jämn men aldrig hög kvalitet, i och med att hantverkaren arbetar på flera produkter samtidigt samt låter andra ta hand om delar av tillverkningen.

Industriell tillverkning av vapen är huvudsakligen koncentrerad till ett fåtal centra runt om i världen, närmare bestämt Asharien,

Colonan, Drunok, norra delarna av det jargiska kejsardömet och Mûhad. Dessa områden massproducerar vapen och rustningar. Även flera dvärgafästen exporterar färdiga vapen, även om det är vanligare att de exporterar järn. Norra delarna av Consaber och delar av Thalamur producerar stora mängder vapen för sina respektive hemmamarknader.

Normalt säljs svärd i bulk till en rustande länsherre. Vanligt folk är inte intresserade av vapen, och legoknektar har redan. En och annan ädling kan vara intresserad av att skaffa sig något speciellt, men annars säljs vapen när man rustar upp, antingen på grund av att ens gamla utrustning är trasig eller gammal, eller på grund av att det är krig i antågande och man behöver mer vapen.

Det hantverksmässiga tillverkandet kännetecknas av att en hantverkare gör allt. Hantverksmässig tillverkning resulterar sällan i särskilt många produkter, men däremot kan vapnen vara av enormt hög kvalitet givet att hantverkaren är skicklig. Tiden för en hantverksmässig tillverkare att tillverka ett svärd kan om så behövs vara nästan lika lite som för en industriell tillverkare. Den industrielle tillverkaren har sällan möjlighet att ta längre tid på sig för att göra ett ypperligt hantverk, vilket den hantverksmässige tillverkaren vanligtvis har. Den övre gränsen för det hantverksmässiga tillverkandet kan bli nästan hur hög som helst. Alver använder alltid hantverksmässig tillverkning. Dvärgar och människor gör det ibland medan tiraker så gott som aldrig.

Kontrollstämplar

Många vapensmeder, och de flesta skrån och gillen, har egna stämplar som de förser sina vapen med. Ett vapen som stämplats har godkänts av gillet som ett fullgott exemplar, och eftersom gillena är måna om sitt rykte kan en köpare lugnt förutsätta att vapnet håller god kvalitet om det fått gillets godkännande. De som gör vapen specifikt för armén, exempelvis vapensmeder i Jargien och Thalamur märker även vapnen med ett nummer så att man skall kunna hålla reda på alla vapen som smidits.

På landsbygden märks vapen sällan. Här betalar smederna oftast licensavgift till den lokale länsherren, och denne har knappast möjlighet eller kunskap att kontrollera kvaliteten på sina bysmeders arbeten.

Det är framförallt svärdsklingor som märks med kontrollstämplar, men ibland kan man finna rustmakargillenas märken på rustningedelar eller sköldar. Ibland märks även bilor.

Nedan finns ett antal exempel på kontrollstämplar. Även om stämplarna är möjliga att förfalska så är det ingenting att rekommendera. Det finns få saker som är så farliga som att reta upp ett gille – yrkeshedern brukar ofta värnas, kosta vad det kosta vill.

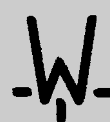

Alvisk smedsstämpel


Ashariskt gille


Momolanskt gille


Jargisk armésmed


Tokonisk stämpel


Wremgillet, Consaber



SPECIALTILLVERKADE VAPEN

Vapentabellerna i kapitel två förutsätter (om ingenting annat anges i den beskrivande texten om vapnen) att hugg- och stickvapen tillverkas med klingor och bilor av stål. Hugg- och stickvapen kan tillverkas av många olika material. Tabell V-25 visar hur vapendatan förändras om man byter ut materialet. Svärdsklingor kan dessutom ha väldigt olikartad utformning. Tabell V-24 visar hur olika klingor påverkar vapendatan.

Speciella klingor

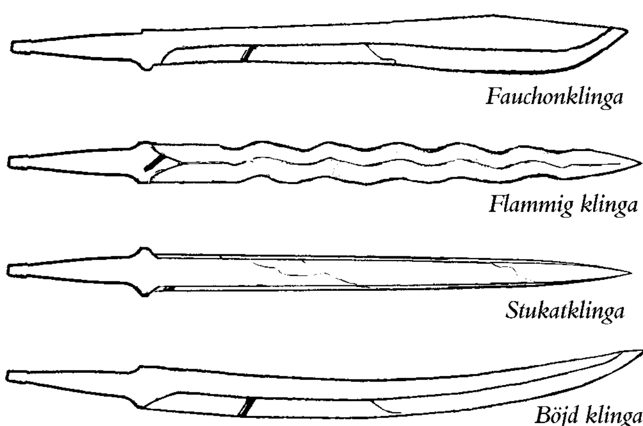
Ett klingas utseende och egenskaper kan varieras bland annat genom att låta det få en annan typ av klinga än den ursprungliga. Spelledaren bestämmer när så kan göras (ett niamh med flammig klinga skulle till exempel ses som en hädelse av alverna). Ett bra riktmärke är att endast i undantagsfall tillåta 'annorlunda' klingor på andra svärd än de vanligaste: stridssvärdet, slagsvärdet och storsvärdet. För att smida en annan klinga än den normala krävs det att smeden har en specialisering mot klingan ifråga på sin Vapensmed-färdighet.

Fauchon: Om tyngdpunkt flyttas fram får man en bättre huggande egenskap (ungefär på samma sätt som en yxa).

Flammig klinga: Klingan har en vågformad egg som ger något bättre skärande effekt åt huggen.

Stukatklinga: Ett svärd med stukatklinga är ett utpräglat stickvapen. Klingans blad är knappt skärande.

Böjd klinga: Genom att böja klingan bakåt får vapnet bättre skärande effekt vid svepande hugg. vanligen eneggad.



Material

Nedan beskrivs ett antal material som kan användas i tillverkning av till exempel yxbilor och svärdsklingor, utöver det vanliga stålet. Observera att den materialbeskrivning som märkts med en asterisk (*) innehåller alviska eller dvärgiska hemligheter (spelledare bestämmer om dessa är tillgängliga).

Brons: En legering av koppar och tenn som har låg smältpunkt och blir tämligen hård, och således även spröd. Själva svärdsämnena kan lätt gjutas, och därför lätt massproduceras.

Kvalitetsstål: Dyrt stål som tillverkas på ett fåtal platser i Mundana. Det går att härda så att klingan blir betydligt starkare. Dessutom går eggen att slipa mycket skarp.

Mangenatlegerat stål*. De vapen och rustningar i stål som legeras med mangenat nästintill obrytbara, men är mycket dyra och ovanliga (i synnerhet utanför dvärgfästen). Eggen blir mycket skarp och behåller denna skärpa en lång, lång tid utan vapenvård. Metallen angrips ej heller av rost. Framställning av mangenat och hur den legeras med stål är en väl bevarad hemlighet.

Siluna*: En svart alvisk metall som är mycket lätt och kan slipas till en rakbladsvass skärpa. Den är dessutom känd för att inte rosta. Metallen används bland annat till Lyfalisvärden men förekommer ibland på andra alviska vapen. Hemligheten om hur man tillverkar Siluna vaktas av sanarialverna.

Somdia*: En mörkgrå och mycket tung dvärgmetall som är nästintill obrytbar. Den används nästan uteslutande till krossvapen då det är mycket svårt att arbeta fram eggvapen med den. Dessutom blir slipandet av den en långdragen process.

Sten: Ett mycket sprött och hårt ämne som om det vässas kan bli ytterst dödligt. Slitaget är emellertid högt, och de skärande ytorna blir snabbt trubbiga efter att ha använts i strid. Flinta, jade eller obsidian är vanliga stenarter när det kommer till att tillverka vapen med skärande eggar av sten.

Klinga	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	BRYT	Vikt	Pris
Fauchon	+2	+1	–3	+1	±0	×1,1	×1,5
Flammig klinga	+1	+0	±0	±0	–1	×1	×2
Stukatklinga	–2	–1	+2	±0	–1	×0,9	×1,5
Böjd klinga	+1	–1	±0	±0	±0	×1	×1,5

Tabell V-24: Olika klingors inverkan på vapendatan.

Material	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	BRYT	Vikt	Pris
Brons	–2	±0	–1	±0	×0,7	×1,0	×2
Kvalitetsstål	+1	±0	±0	±0	×1,2	×1,0	×4
Mangenat	+2	±0	±0	+2	×1,4	×1,1	(×5 dvärg)
Siluna	+2	–2	+2	–2	×1	×0,7	(×5 alv)
Somdia	–1	+3	–2	+3	×1,6	×1,2	(×4 dvärg)
Sten	–Ob1T6	+0	–2	+0	×0,5	×0,75	×0,2

Tabell V-25: Olika materials inverkan på vapendatan.

Hög kvalitet

Det är möjligt för en skicklig smed att tillverka vapen och rustningar som har speciella egenskaper, men som saknar en eller flera av deras nackdelar. För varje nackdel som man vill ta bort så måste man dubbla föremålets pris.

Spelledaren bör tänka på att det kräver en mycket skicklig hantverkare för att åstadkomma föremål med hög kvalitet. Ett lämpligt sätt att simulera detta är att höja svårigheten att tillverka föremålet med en nivå (+Ob1T6) för varje nackdel hantverkaren vill plocka bort. Vidare höjs svårigheten med en nivå (+Ob1T6) om man väljer att ha mer än en speciell egenskap hos föremålet.

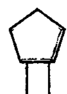
Utsmyckningar

En vapenfejare kan förse vapnet med diverse utsmyckningar, allt efter beställarens tycke och smak. Nedan listas några exempel på olika utsmyckningar som kan beställas. Priserna varierar, från 50 silver extra och upp till vad rollpersonen har råd med. Ju mer man betalar, desto finare utsmyckning får man. En hjärtformad svärdsknapp kan fås för 50 silver extra, en försilvrad dito för 100 silver, en hjärtformad knapp med en innefattad rubin för 500 silver extra och så vidare. En hjärtformad svärdsknapp kan alltså kosta allt mellan 50 silver och flera tusen silver, och därför anges inga priser i uppräkningen nedan, utan enbart exempel som kan ge inspiration för utsmyckning sitt vapen.

Svärdsknapp: Femflikig (thalaskisk), fiskstjärt, hjärtformad, kula, lodformad, paranötformad, skiva, sten (cirefalisk), svampformad, T-formad (jargisk), tagg (kan göra stickskada), triangelformad och så vidare.

Parerstång: Bred, böjd mot spetsen, D-formad, halv, halvmåne, med handbygel, lång, ormformad, parerbricka, quillon (kort och rak), runbeströdd, S-formad, silver, slutar i gripklor, slutar i spetsar, snedställd, uppåtbåge, vågig, och så vidare.

Grepp: Basiliskskinn, ebenholts, färgat tyg, guldtråd, hyggelmonsterskinn, hår, hårt lindat sammet, getskinn, lackerat trä, läder, metalltråd, människohud, mässing, oxhud, päls, silvertråd, stål, tagel och så vidare.


Femflikig


Fiskstjärt


Hjärtformad


Kula


Lodformad


Paranöt


Skiva


Sten


Svampformad


T-formad


Tagg


Triangel

Vapen med särskilda egenskaper

Vapen kan specialbeställas med extra egenskaper som skiljer ut dem jämfört med andra vapen av samma typ. Normal kan maximalt två egenskaper kan väljas (endast i extrema undantagsfall bör spelledaren tillåta fler än två). Nedanstående sammanställning utgör typiska exempel på olika speciella egenskaper. Spelledaren uppmanas att hitta på fler.

Seghärdad svärdsklinga: BRYT ökar med två (+2). Nackdel: Huggskada minskar med två (–2). Pris: ×2.

Välbalanserat svärd: SI förbättras med (±0/+1). Nackdelar: BRYT minskar med ett (–1), Huggskadan minskar med ett (–1). Pris: ×2.

Höghärdad svärdsklinga: Huggskada ökar med två (+2). Nackdel: BRYT minskar med två (–2). Pris: ×2.

Lätt svärd: Vikten minskar med 20%, STYK minskar med ett (–1). Nackdel: BRYT minskar med två (–2). Pris: ×1,5.

Tungt svärd: BRYT ökar med två (+2), Huggskada ökar med ett (+1). Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med två (+2). Pris: ×1,5.

Lätt klubba: Vikten minskar med 20%, STYK minskar med ett (–1). Nackdelar: BRYT minskar med två (–2), Krosskadan minskar med två (–2). Pris: ×1,5.

Extra tung klubba: Krosskadan ökar med tre (+3), BRYT ökar med ett (+1). Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med två (+2), SI minskar med (±0/–1). Pris: ×1,5.

Välbalanserat spjut: SI ökar med (±0/+1). Nackdelar: BRYT minskar med ett (–1), Stickskada minskar med ett (–1). Pris: ×2.

Lätt spjut: Vikten minskar med 20%, STYK minskar med ett (–1). Nackdel: BRYT minskar med två (–2). Pris: ×1,5.

Extra tungt spjut: BRYT ökar med ett (+1), Stickskadan ökar med ett (+1), Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med två (+2). Pris: ×1,5.

Hårt anspänd båge: Skadan ökar med (+2/+2/+1/+1) på de olika räckvidderna, Varje räckvidd ökar med 20%. Nackdel: STYK ökar med tre (+3). Pris: ×1,5.

Extra tungt armborst: Skadan ökar med (+2/+2/+1/+1) på de olika räckvidderna, Varje räckvidd ökar med 20%. Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med två (+2). Pris: ×1,5.

Tjock sköld: BRYT ökar med två (+2). Nackdelar: Vikten ökar med 20%, STYK ökar med ett (+1). Pris: x1,5.

Lätt sköld: Vikten minskar med 20%, STYK minskar med ett (–1). Nackdel: BRYT minskar med två (–2). Pris: ×1,5.

Tunnsmidd rustning: Vikten minskar med 20%, Nackdelar: BRYT minskar med två (–2), Alla pansarvärdena minskar med (–1/–1/–1). Pris: ×2.

Tjock rustning: BRYT ökar med två (+2), Pansarvärdena minskar med (+1/+1/+1). Nackdel: Vikten ökar med 20%. Pris: ×1,5.

PILAR

Det finns som bekant en mängd olika typer av pilbågar i Mundana. Se kapitel två i denna bok. En pilbåge är dock värdelös utan pilar. Precis som det finns många sorters pilbågar i Mundana finns det även en uppsjö av olika typer av pilar, alla med sina speciella egenskaper och användningsområden.

Olika sorters pilar

En av de viktigaste skillnaderna olika pilar emellan är spetsens utformning. Breda, vassa spetsar används för att ge köttsår. Sådana pilar förses ibland också med hullingar, främst för att försvåra för offret att dra ut pilar som fastnat. Smala, långa spetsar med rombiskt eller triangulärt tvärsnitt används om avsikten är att slå igenom kroppsbepansring. Spetsens utformning gör att pilen går djupare och lättare passerar ringbrynjepansar och nitläder.

Ett dussin vanliga pilspetsar av järn kostar cirka 4 silver. Om man har tillgång till lämpligt trä och verktyg (helst någon sorts kniv) kan man ganska enkelt tillverka sina egna pilar med hjälp av hantverksfärdigheten Piltillverkning [0], som beskrivs på sidan 99 i regelboken. För att tillverka andra typer av pilar än de vanliga krävs det att man har färdigheten specialiserad mot den specifika piltypen. För att till exempel tillverka en eldpil skall man ha specialiseringen 'eldpil' på färdigheten Piltillverkning. Om man inte har specialiseringen och försöker konstruera andra piltyper i alla fall så är slaget mot färdigheten en nivå (+Ob1T6) svårare.

Förklaringar till tabell för pilar

Pris: Priset i silvermynt för ett dussin normalgoda pilar av den specifika typen. Om priset står inom parentes innebär det att köparen kräver speciella kontakter för att få tag på pilen. Pilen kommer då från en speciell kultur eller ras. Dessa riktlinjer gäller för människor – för andra raser än människor kan givetvis andra eller rent av motsatta förhållanden råda. Se respektive ras bakgrund för mer information. Observera att exempelvis en dvärg inte har några som helst problem att få tag på dvärgavapen – detsamma gäller naturligtvis för alver och alvvapen och så vidare.

Skada: Det kan förekomma skillnader i skada mellan en vanlig pil och en specifik piltyp. Om så är fallet står här hur många Ob1T6 man drar ifrån eller lägger till på vapnets skadevärde.

Svårighet: Det kan förekomma skillnader i svårighet mellan en vanlig pil och en specifik piltyp. Om så är fallet står här hur stor svårighetsökningen (eller svårighetsminskningen) blir.

Exempel:

Tiraken Thaar skjuter med en kortbåge på kort avstånd. En normal pil skulle under dessa omständigheter göra K+Ob2T6+2. Nu är det emellertid så att pilen han skjuter har en spets av horn, närmare bestämt ett slipat vänsterhorn från en takagris. Skadan minskar med Ob1T6 enligt tabell V-26. Offret, en liten gûrd från en rivaliserande stam, tar K+Ob1T6+2 i skada i sin vämjeliga strupe.

Budpil

Beskrivning: Budpilen ser ut som en vanlig bågpil med det undantaget att den har en liten järnring fästad bakom spetsen. I järnringen kan diverse lättare föremål knytas fast, t ex små pergamentbitar eller en liten läderpung. Budpilen kan dessutom vara försedd med små hål i spetsen vilken ger den samma egenskaper som en varningspil eller visslare. Ett dussin pilar av sådant slag kostar cirka 40 silver.

Användningsområden: Budpilarna används oftast på slagfältet eller av spejare för att slippa vänta på de betydligt långsammare kurirerna. Tjuvar eller vissa speciella soldatförband brukar ibland använda sig av pilen för att fästa rep i den.

Verkan: Ju tyngre föremål som fästs vid ringen desto högre svårighet blir det att träffa med den. Oftast är det dock inte det primära att just träffa med en budpil. En snedträff på ett 20-tal meter är oftast att räkna med.

Eldpilar

Beskrivning: Eldpilen är en vanlig bågpil som utrustats med några tygtrasor runt spetsen. För varje dussin pilar man köper får man dessutom en liten burk eller skinnpung med olja som man skall använda till att doppa pilspetsarna i. Pilen antänds strax innan den avfyras. Det är främst två faktorer som gör det

Material	Pris*	Skada
Ben/Horn	×0,6	–Ob1T6
Brons	×2	±0
Järn	×1	±0
Sten	×0,6	–3
Trä	×0,5	–Ob1T6–2

* Observera att prismodifikationerna avser den färdiga pilen, inte pilspetsen i sig.

Tabell V-26: Modifikationer av pilars Skada och pris beroende av pilspetsens material.

Pil	Pris	Skada	Svårighet
Vanliga pilar	8 silver*	±0 *	±0
Budpilar	16 silver	±0	+Ob1T6
Eldpilar	16 silver	–Ob1T6	+Ob2T6
Hullingpilar	24 silver	±0	+Ob1T6
Klubbpilar	16 silver	–Ob1T6	+Ob1T6
Pansarbrytande	16 silver	+2	±0
Varningspilar	32 silver	±0	±0
Nôm-Akadh	(40 s.dirham)	–Ob2T6	+Ob1T6
Xagukk	(40 trugg)	–Ob1T6–2	–

* En vanlig pil kan tillverkas i många olika material. Pilspetsar kan till exempel tillverkas i trä, ben, horn, sten eller metall. Se vidare tabell V-26 för materialets eventuella inverkan på Skada och pris.

Tabell V-27: Diverse vanliga och ovanliga typer av pilar i Mundana.

svårare att skjuta eldpilar är vanliga pilar. För det första är eldpilen klumpigare och för det andra är det stor risk att pilen slocknar eller att tygtrasorna faller av under luftfärden.

Användningsområden: Vanliga inslag i olika länders invasionsstyrkor är bågskyttar beväpnade med den fruktade eldpilen. I övrigt används pilen mycket sparsamt och uteslutande i militärt syfte eller som signalpil.

Verkan: Eldpilen har antändningsvärde 4 och gör Ob1T6 i Trauma och Smärta om målet antänds.

Hullingpilar

Beskrivning: Hullingpilen har som namnet antyder en hullingförsedd spets, vilken gör det oerhört svårt att avlägsna pilen från dess mål utan att tillfoga det allvarliga skador.

Användningsområden: Hullingpilen används av de jägare som har resurser nog att kunna använda sig av denna dyra pil. Oftast finner man hullingpilarna på olika handelsplatser belägna i halvciviliserade områden. I krig används pilen så gott som enbart av vissa tirak- och dvärgfraktioner.

Verkan: För att avlägsna pilen från såret slår man Ob4T6 mot STY. Om man tror sig vara skicklig nog att lirka ut den ur såret utan att göra mer skada, slår man istället Ob5T6 mot RÖR. Se även sidan 170–172 i regelboken.

Klubbpilar

Beskrivning: Klubbpilen har försetts med ett trubbigt huvud istället för en pilspets. Pilen är något klumpig att avfyra men kan, om den träffar, krossa även den hårdaste skalle.

Användningsområden: Klubbpilar används oftast i ociviliserade kulturer och har då ett huvud av sten. Det främsta användningsområdet är jakt på vilt där man inte vill förstöra pälsen.

Verkan: Pilens skada räknas som en krosskada.

Pansarbrytande pilar

Beskrivning: Den pansarbrytande pilen har en lång och smal spets som är specialgjord för att bryta igenom pansar.

Användningsområden: Pilarna används så gott som uteslutande i militärt syfte. Lönnmördare brukar då och då använda sig av pilen när dess offer utgörs av väl rustade personer. Pansarbrytande pilar går endast att hitta hos välsorterade vapenmakare eller specialbeställas.

Verkan: En pansarbrytande pil gör högre stickskada än en vanlig pil tack vare sin långsmala spets.

Varningspilar / Visslare

Beskrivning: Varningspilen är en vanlig bågpil vars spets försetts med två små hål. När pilen avfyras åstadkommer den antingen ett surrande eller visslande ljud beroende på dess konstruktion. Visslaren ger ifrån sig ett högre ljud än sin systerpil.

Användningsområden: Pilarna används oftast som signalpilar på slagfältet för att slippa vänta på de betydligt långsammare kurirerna. Pilarna är utmärkta som varningsskott och mer ljusskygga individer kan tänkas använda pilarna för att distrahera stadsvakterna eller juvelerarens vaktposter.

Verkan: När pilen avfyras åstadkommer den ett surrande ljud som kan uppfattas med slag för attributet HÖR. Svårigheten beror på hur långt lyssnaren befinner sig från pilen.

Nôm-Akadh

Beskrivning: Nôm-Akadh är mûhadinska för ”måne i kommande” och beskriver ganska väl pilspetsens utseende – en liten skära med konkav egg.

Användningsområden: Nôm-Akadh är en specialpil som används av vissa mûhadinska elitförband, bland annat nattdräpare.

Verkan: Om pilen avfyras mot ett rep och dessutom träffar (repet räknas som litet mål, se regelboken sidan 119) så brister repet (gäller för rep som inte är bredare än en tum). Observera dessutom att pilen gör Huggskada (H).

Xagukk

Beskrivning: De tirakiska xagukk-pilarna är förhållandevis korta och tämligen smala. Den viktigaste skillnaden gentemot normala pilar är emellertid den ihåliga spetsen av trä, vars innandöme kan fyllas med dödande eller bedövande gift. Håligheten längst fram i pilen täpps sedan igen med talg, eller om man inte har tillgång till detta: med jord eller annan smuts.

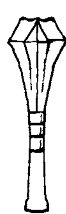
Användningsområden: Xagukk betyder direkt översatt från sakhra ”inte (längre) livfull”, och det är just vad den här pilen är till för – att se till så att fienderna slutar röra sig, annat än i dödskramper. Xagukk används så gott som uteslutande i strid på, och i vattnen kring, tirakernas egen ö Takalorr. I jakt är pilen utesluten eftersom giftet ofta förstör köttet.

Verkan: När pilen träffar sitt mål går trasas spetsen oftast sönder, med den verkan att giften rinner ut i blodet på offret. Tack vare den snillrika konstruktionen kan pilen rymma upp till dubbla mängden gift jämfört med en vanlig giftbestruken pil. Några vanliga typer av gift är Krippsav, Ormgift, Limaxgift samt mantikoragift, se sidan 273 i regelboken samt Monster i Mundana.


Budpil

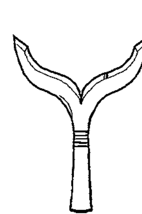

Eldpil


Hullingpil


Klubbpil


Pansarbrytande pil


Visslare/ Varningspil


Nôm-Akadh


Xagukk

KAPITEL FEM

STRIDSKONSTER



Stämningen var god på vinstugan Remmaren i Marek Pomian. En grupp kringresande musikanter spelade flöjt, tamburin och skalmeja så att åhörarna klappade takten och stampade i golvet. En av gästerna var krigsfurst Rhazcom Manziir, som med en vacker flicka i knät lät sig väl smaka av vinet. Det snurrade i huvudet. Flickan hade både en och två händer innanför skjortan på Rhazcom när klingmästaren helt plötsligt upptäckte blänket av kallt stål i ögonvrån. På väg mot honom kom en man klädd i huvmantel, med draget svärd under den skyddande kåpan. Tiden stod stilla.

Så plötsligt, på bråkdelen av ett ögonblick, låg flickan på golvet, mer förvånad än förargad. Rhazcom var på fötter med handen på svärdsfästet. Ytterligare ett ögonblick senare möttes två klingor. Den kåpklädde anfallaren kom av sig, backade ett steg och syntes försöka greppa situationen. Mordförsöket hade misslyckats tack vare att den till synes stupfulle klingmästaren inte bara upptäckt den lönnlige mördaren, utan dessutom dragit sitt vapen och parerat tre snabba hugg i samma svepande rörelse. Troligen av en ren reflex dessutom.

Den kåpklädde backade ytterligare, vände sig för att fly men kände vasst stål tränga genom hans rygg och ut mellan revbenen. Musiken tystnade abrupt. Först nu tycktes resten av klientelet på Remmaren inse vad som hänt, dock snarare med förstumning än med panik – faran var ju redan över! Ett femtiotal ögonpar följde klingmästaren när han vinglade tillbaka till sin plats, tvinnade den vaxade mustaschen och med viss svårighet fokuserade blicken på flickan på golvet: ”Var va’ vi, min schö… min schöna?”

KONSTEN ATT STRIDA

Stridskonster är mer raffinerade metoder för att strida och bruka vapen. De flesta individer som är tränade i krigets konst brukar ha någon form av stridskonst som de använder i stället för de vanliga vapenfärdigheterna. I stridskonsterna ingår vanligtvis ett flertal olika tekniker och moment vilka ger utövaren ett övertag gentemot en vanlig icke-skolad motståndare. Momenten är de specifika vapen som används inom stridskonsten medan teknikerna är de olika specialtrick som utövaren kan utföra. Om man väljer att använda dessa regler ersätter de tidigare presenterade.

Vapenfärdigheter kontra stridskonster

I Eon finns det ett antal vapenfärdigheter, exempelvis Svärd eller Yxa, som ger kunskap om hur ett vapen används, men inte nödvändigtvis hur det används i strid. Rollpersonen har lärt sig själv, tränat på gården hemma på lediga stunder eller har fått lite träning av sin far. Man lär sig att hantera vapen så man inte skadar sig själv och så man förhoppningsvis kan försvara sig själv mot eventuella angrepp. Däremot har man inte lärt sig att strida.

Vapenfärdigheten innefattar ingen djupare förståelse för hur man verkligen taktiskt strider på bästa sätt, hur man använder sig av speciella knep och trick, eller hur man utnyttjar sådant som terräng eller solljus fördelaktigt. Att en rollperson har färdighetschans i Svärd innebär att han kan slåss med sitt vapen, men inte alls till den potential som en verkligt utbildad och vältränad stridsman kan. För att nå över denna 'amatörnivå' krävs det professionell utbildning i en stridskonst.

Vanliga rollpersoner och även spelledarpersoner besitter grundchanser i de flesta vapenfärdigheter som exempelvis Svärd eller Spjut. De som är mer kunniga i strid besitter däremot ofta stridskonster som är mer specialiserade men samtidigt mer effektiva, såtillvida man lär sig behärska dem.

En utbildad krigare eller vapenmästare som använder en stridskonst istället för en vapenfärdighet har möjlighet att använda speciella tekniker och moment. Med 'tekniker' menas de specialmanövrer som stridskonsten tillåter. Med 'moment' menas de vapen som får användas (med vapen avses närstridsvapen, avståndsvapen, naturliga vapen, greppmanövrer och sköldar).

Vanliga stridskonster

Vanliga stridskonster är sådana som man får lära sig som yrkesutövande soldat. Man drillas i teknikerna så fort man hamnar i ett professionellt soldatkompani, vare sig det är en garnisonsstyrka eller ett legosoldatskompani. Det enda kravet som ställs på en rollperson för att han skall få lära sig vanliga stridskonster från början är att han har ett yrke som tillåter det (se yrkesbeskrivningarna på sidorna 7–13). Stridskonsten får i dessa fall höjas med hjälp av de enheter som är avsedda för yrkesfärdigheter. Observera att det inte går att köpa stridskonster för valfria enheter.

När rollpersonen väl skapats så är det möjligt för rollpersonen att lära sig stridskonster genom att låta sig värvas till ett legoknektskompani eller annan professionell armé eller garnisonstjänst. Vanlig bondemilis eller liknande räcker tyvärr inte. Det kostar inget att utbildas i ett sådant kompani – tvärtom får man något i stil med åtta silver i veckan, kost, logi, uniform, massvis med motion och en gormande sergeant som gör livet surt för en.

Ovanliga stridskonster

Ovanliga stridskonster är sådana som lärs ut vid vissa stridsakademier och liknande, samt av riddare till sina väpnare. Dessa stridskonster är mer raffinerade än de vanliga stridskonsterna. Då rollpersonen skapas är det bara tillåtet att skaffa ovanliga stridskonster i något av följande fem fall:

1) Rollpersonen har valt ett yrke (se sidorna 7–13) i vars yrkesruta ovanliga stridskonster finns upptagna, exempelvis Vapenmästare, Gladiator eller Livvakt.

2) Rollpersonen är tirak eller kamorian, därtill uppvuxen i ett stamsamhälle. Rollpersonen får i sådana fall välja stridskonsten 'Gûrd-, tirak- eller trukhuppfostran' alternativt 'Kamoriansk krigaruppfostran'.

3) Rollpersonens familj är vapenmästare (efter respektive resultat på tabell 2-49 och 2-53 i regelboken).

4) Rollpersonen får '82–83 Studietid' på händelsetabellen och sedan '1–20 Vapenskola' på den tillhörande undertabellen.

5) Rollpersonen får resultatet '24–25 Erkänd som mästare' på händelsetabellen i kombination med en '1–5 Adlig börd' från huvudtabellen.

Under spelet krävs det att man hittar en stridsakademi och lyckas övertala dess lärare och fäktmästare att man skall bli antagen, samt att man har råd att låta sig utbildas i skolans regi.

Unika stridskonster

De unika stridskonsterna lärs ut av enskilda individer. Det enda sättet att få lära sig dessa från början är att rollpersonen får resultatet '93 Vapenmästare' på kontakttabellen 2-41, eller att man valt yrket Vapenmästare (se sidan 13 i den här boken). Man kan finna läromästare som kan lära ut sina stridskonster under spelets gång. Det är vanligtvis mycket svårt att bli antagen av en lärare för att bli utbildad i en unik stridskonst. Vanligen lärs de unika stridskonsterna ut enskilt.

Att lära sig en stridskonst

En stridskonst räknas precis som en vanlig färdighet, utan grundchans. Att skaffa en stridskonst till nivå 5 kostar 2 enheter. Varje steg mellan 6–10 kostar 1 enhet per steg, mellan 11–15 kostar 2 enheter per steg. Att, för att ta ett exempel, skaffa nivå 15 i en stridskonst kostar alltså 17 enheter. Dessutom tillkommer teknikerna och momenten. Varje moment kostar en enhet och teknikerna kostar i enlighet med tabell V-32 under rubriken 'Poängkostnad'. Kursiverade tekniker inom hakparantes i tabell V-31 får inte anskaffas när rollpersonen skapas.

Exempel:

Greger skapar en riddare från början och tycker att det är lämpligt att denne har stridskonsten Riddarträning. Han köper först färdighetschans 15 i stridskonsten för 17 enheter. Han köper de fyra momenten som finns tillgängliga i just den stridskonsten; stridssvärd, slagsvärd, riddarlans och riddarsköld för 1 enhet styck. Han är nu uppe i en kostnad på 21 enheter. Han köper sedan teknikerna till stridskonsten och tittar i tabell V-32 för att se kostnaden för dem. Teknikerna är Avancerat anfall: hugg 2, Ridteknik 2, Tungt anfall 1, Snabb återhämtning 2 och Utspel 1. Sammanlagt kostar teknikerna honom 8 enheter. Hela hans stridskonst går således på 29 enheter vilket endast får tas från yrkesfärdigheterna.

Kunskapskostnad

En stridskonst är fylld med manövrar, utfall, positioner och inövade tekniker. Allt skall flyta på efter väl inövade mönster och utövaren skall reagera instinktivt på attacker och faror. För att hålla reda på allt detta och kunna använda ett stort antal tekniker krävs det att man är mycket skicklig i sin stridskonst. I spelet simuleras det av en kunskapskostnad.

Kunskapskostnaden är ett värde som bygger på de tekniker man har, se V-32, deras olika värden symboliserar hur komplicerade och svårhanterliga de är. Den sammanlagda kunskapskostnaden för tekniker inom en stridskonst får inte stiga över stridskonstens färdighetschans. Man är då inte tillräckligt skicklig för att införliva ytterligare en teknik i sin stridskonst utan är tvungen att träna mer. Vissa tekniker omsluter dock andra tekniker, exempelvis Avancerat anfall som ersätter Tränat anfall, dock med en kostnad på ett mer.

Observera att detta gäller per stridskonst. Om man har två stridskonster så är kunskapskostnaden respektive stridskonsts färdighetschans. Tekniker från en stridskonst kan dock inte användas i en annan stridskonst även om man är kunniga i flera.

Exempel:

Vapenmästare Eradon är kunnig i stridskonsterna Militär spjutdrill (med en färdighetschans på 12) och Fionas värn (med en färdighetschans på 17). Han kan maximalt ha tekniker med en kunskapskostnad på 12 i Militär spjutdrill och en kunskapskostnad på 17 i Fionas värn. Han kan inte kombinera tekniker från de två stridskonsterna. Exempelvis kan han inte använda tekniken 'Tränat anfall: stick' med sitt stridssvärd eftersom den tekniken är anpassad till Militär spjutdrill och momentet spjut.

Man kan välja att ta bort en annan teknik ur stridskonsten och istället lära sig en ny, även om detta är mycket ovanligt. Den bortlärda tekniken kan man sedan träna in själv om man skulle förbättra sin färdighetschans så pass att man kan lära in den igen. Man tränar och förfina den gamla tekniken för att få den att passa in i stridskonsten igen. Detta tar 80 timmar gånger teknikens kostnad men man behöver man inte slå något slag för inlärning. Mer om detta se sidan 100.



Att bli bättre i en stridskonst

Stridskonster saknar alltid grundchans. Det enda sättet för en nybörjare att lära sig en stridskonst är genom undervisning. Det sägs dock att om man har blivit tillräckligt skicklig i en vapenfärdighet kan man utifrån detta utveckla en stridskonst.

En stridskonst kan höjas ytterligare med hjälp av erfarenhet eller mer undervisning. Då man uppnått färdighetschans tio (10) i en stridskonst får man även börja träna sin stridskonst på egen hand. Observera att studier inte ger någon möjlighet att höja stridskonster.

Undervisning, erfarenhet och träning beskrivs på sidorna 81–82 i Eons regelbok. Regler för träning och undervisning i tekniker och moment tillhörande stridskonsterna finns på sidan 100 i den här boken. Vapenmästare tränar ofta dagligen för att hålla sin stridskonst i trim. Dessutom tränar de vanligen upp sina attribut då dessa påverkar stridskonsten till stor del. De vanligaste attributen som tränas upp är STY, RÖR och VIL. Se sidan 18 i regelboken för regler hur man tränar upp attribut.

Grupp	Erfarenhet	Träning	Undervisning	Studier
Stridskonster	ja	ja*	ja	nej

* Man måste ha uppnått nivå tio (10) i stridskonsten innan man kan börja träna den på egen hand.

Tabell V-28: Sammanfattning över vilka metoder som går att använda för att höja stridskonster. Fungerar som tillägg till regelbokens tabell 4-9.

SKOLOR & AKADEMIER

I EN VAPENSKOLA BLIR man tränad i att strida på ett effektivt, beprövat och taktiskt korrekt sätt. Man har en eller flera lärare som lär ut knepen, finterna och manövrerna som skiljer en god stridsman från en utmärkt stridsman. Det finns mängder av vapenskolor i de civiliserade delarna av Mundana, ofta flera i samma stad. Dessa kallas även för stridsakademier och fungerar egentligen som vilket universitet som helst förutom att utbildningen är mer fysisk.

Utlärning & inlärning

Skillnaden mellan en vanlig vapenskola och en mer sofistikerad stridsakademi är att en vapenskola vanligtvis bara lär ut 'vanliga' stridskonster medan en stridsakademi kan lära ut både 'vanliga' och 'ovanliga' stridskonster. Det finns även ett fåtal akademier som lär ut unika stridskonster men dessa är mycket ovanliga och praktiskt taget omöjliga att betala sig in på.

Nedan beskrivs ett antal av Mundanas kändaste skolor och akademier. Efter beskrivningen följer korta fakta om skolan.

Avgift: Avgiften i silver per månad. Denna avgift kan vanligtvis sänkas om den studerande också tjänstgör under sin träningstid. Den studerande kan som mest tjänstgöra 20 timmar i veckan och kan under dessa förutsättningar sänka studieavgiften med motsvarande halv normallön (se sidan 287 i regelboken).

En asterisk (*) betyder att akademin kräver medlemskap i orden eller kompaniet ifråga och dessutom 40 timmars tjänstgöring per vecka. Särkilda krav kan tillkomma för vissa ordnar. Endast i undantagsfall kan utomstående lära sig stridskonsten.

Två asterisker (**) betyder att det är tredubbel avgift för den som vill lära sig Riddarträning (endast för adliga).

Stridskonster: Vilka stridskonster som lärs ut på skolan. Observera att de vanliga stridskonsterna Drill med <nästridsvapen>, Militär spjutdrill samt Båg- & armborstträning lärs ut på nästan alla skolor.

Utbildningsfärdigheter: På skolan eller akademin lärs även färdigheter förutom stridskonsten ut. Observera att ädlingens yrkesfärdigheter kan bytas ut mot riddarens eller tempelriddarens dito (se sidan 82 i boken 'Riddaren'). Spelledaren väljer vad som passar bäst. Sjömannens yrkesfärdigheter kan på samma sätt bytas ut mot flottistens (se boken 'Sjöfarare & Pirater för mer information om detta yrke).

An-Thalamurs dans- och fäktakademi: Akademin, som ligger i en mäktig byggnad i Thalamurs huvudstad, är i grund och botten en dansakademi som tar sig an barn från familjer som önskar att de växer upp som ceremoniella dansare, sångare och historieberättare. Några av dessa som visar talang kan utveckla dansen vidare till den Thalaskiska dödsdansen, en vacker och mycket fruktad stridsteknik. Det har förekommit undantag då personer blivit tillåtna att studera stridskonsten utan att ha varit uppväxt i akademin även om det tillhör ovanligheterna. Däremot skulle det vara otänkbart att stridskonsten skulle läras ut till en icke-thalaskier. Stridskonstens utövare blir vanligen indragna i Rakhori eller blir konkubiner och hovdansare till Thalamurs mäktiga. *[Avgift: Dödsdansare*. Stridskonster: Thalaskisk dödsdans. Utbildningsfärdigheter: se Underhållarens yrkesfärdigheter (regelboken sidan 66).]*

Camards marinkåristakademi: Södra lotsgatan i Camard är synonym med marinkåristakademiens kontor och träningslokaler. Ett avgångsdiplom från marinkåristakademien gör ofta



att man kan förhandla sig till bättre lön och villkor än andra soldater, ty statusen är mycket hög på skolans soldater. Detta innebär också att långt ifrån alla klarar av den tuffa utbildningen, vilken avslutas med ett legendomsusat mandomsprov ute på Rhungsjön. *[Avgift: 100 silver. Stridskonster: Marinkårsträning. Utbildningsfärdigheter: se Sjömannens yrkesfärdigheter (regelboken sidan 68).]*

Camards stridsakademi: Camards stridsakademi har anor från 2400-talet e.D. Akademin upprättades som ett led i att skydda staden från pirater och cirefaliska erövrare – två fraktioner som växt sig starka under de närmast föregående decennierna. Akademin tronar idag på den höjd som kallas Moder Camards bröst. Akademins principal är den ärrade Lean Welit. Han är också formellt kapten för stadsstaten Camards samlade truppstyrkor och därtill en mycket ärevördig krigare. Akademin har 350 elever, varav knappt 100 är nytillkomna varje år. *[Avgift: 100 silver. Stridskonster: Stridsakademiutbildning. Utbildningsfärdigheter: se Yrkessoldatens yrkesfärdigheter (sidan 13).]*

Det vita klostret: Det vita klostret är en stor borg i vit sten som ligger mitt ute på de karga slätterna i nordöstra Damarien. Här finns män och kvinnor som dyrkar de fyra vindarna, och som tränas i diverse stridskonster som försvar mot klostrets fiender, framförallt munkarna i Kristallorden. Den lära som förespråkas bottnar i balans och jämvikt – något man når genom meditation och böner. Klostrets ledare kallas kort och gott Den äldste. *[Avgift: Munk*. Stridskonster: Nordanvindens storm. Utbildningsfärdigheter: se Troendes yrkesfärdigheter (regelboken sidan 65).]*

Draklejonets oas: Invid Kristallpalatset i Momolan ligger Draklejonets oas, där lämpade kvinnor tränas till elitsoldater, ordningsstävjare och straffare. En stor garnison finns också posterad här, som skydd för ekhbeten, Momolans drottning och gudinna. Barackerna är byggda i sandsten och den största av dem har formen av en avkapad pyramid, på vars topp ett stort utkikstorn finns upprest. Det är en stor ära att få vaka över staden från tornets topp, och det brukar ofta vara en belöning för elitkrigare som utmärkt sig under sin utbildning. *[Avgift: Elitgardet*. Stridskonster: Ranaqe. Utbildningsfärdigheter: se Yrkessoldatens yrkesfärdigheter (sidan 13).]*

Gladiatorakademin i Camard: En av Mundanas mest anrika gladiatorakademiner ligger utanför det jargiska kejsardömet, närmar bestämt i Camard. Akademin har fostrat många berömda gladiatorer, bland annat stormästaren Lothor Kathes. Även Nimtos nuvarande frijarl, damé Ramoni Girom, har gjort sig ett namn inom akademin. Gladiatorakademin tränar ständigt ett tjugotal elever, vars antal dock varierar med framgångarna på arenorna – gladiatorspelen kräver trots allt en hel del dödsoffer, även i Asharien. *[Avgift: Hälften av alla segerpremier. Stridskonster: Stridsakademiutbildning. Utbildningsfärdigheter: se Gladiatorns yrkesfärdigheter (sidan 8).]*

Härakademin Manziir: Familjen Manziirs ögonsten är den härakademi som är belägen i Marek Pomian. På härakademin skolas krigets ledare, men även en och annan svärdsmästare har kommit härifrån, vissa av dem skolade i det berömda Manziiriska klingmästeriet. Härakademin har mycket gott renommé och räknas som en av de kanske tre främsta stridsakademierna i hela Mundana. *[Avgift: 500 silver. Stridskonster: Manziiriskt klingmästeri. Utbildningsfärdigheter: se Vapenmästarens yrkesfärdigheter (sidan 13).]*

Jargiska kapitelhus: Inom de jargiska kapitelhusen tränas krigare i Daaks namn. Exemepel på ordnar som tränar heliga krigare är bland annat Fexiororden, Arvorns hammare och Klockringarorden. Träningsförhållandena påminner en hel del om klostervistelser, men med den skillnaden att odling, vinjäsning och omvårdnad av sjuka är utbytt mot svärdsövning och kamp till häst. *[Avgift: <Jargisk tempelriddarorden>*. Stridskonster: Daaks arm. Utbildningsfärdigheter: se Troendes yrkesfärdigheter eller Ädlingens yrkesfärdigheter (regelboken sidan 65).]*

Khazim-Renk-Ghor: Det äldsta och dessutom största dvärgafästet i Mundana, med 180.000 invånare. Inom fästets skråväsende utförs den bästa dvärgiska vapenutbildningen som går att uppbringa. Fortifikationsmästaren är ansvarig för fästets försvar. Milismästaren ser till att lag och ordning upprätthålls genom upprätthållandet av en milisstyrka. Mäster spindelvakt utbildar krigare som kan slå till mot inkräktare som lyckats nå förbi någon av fästets portar. Mäster tirakbaneman utbildar spanare inom sitt skrå. Fästet är också berömt för sina elitkrigare, de fruktade Ghors väktare. *[Avgift: Ghors väktare*. Stridskonster: Ghor-Hatzi. Utbildningsfärdigheter: se Dvärgmilisens yrkesfärdigheter (sidan 7).]*

Kisharnias torn: Även om den mesta av utbildningen genomförs i anläggningar utanför själva tornet så får Kisharnias torn, sanarialvernas maktcentra i Sunariskogen, stå som symbol för den plats där alviska krigare tränas till liljegardister – sanaris främsta stridsmän. Liljans garde svarar för säkerheten i och kring tornet, som huvudsakligen används av alviska ambassadörer och makthavare. *[Avgift: Liljans garde*. Stridskonster: Su'nai vosia lyssi. Utbildningsfärdigheter: se Vapenmästarens yrkesfärdigheter (sidan 13).]*

Kungliga Postiljonsverket i Consaber: Consabers postiljonsverk är de som ser till att kommunikationerna fungerar inom riket. De är skickliga ryttare med riklig vapenträning så att de skall kunna försvara sig själva och de meddelanden de bär. Förutom träningen de får under utbildningen har de fyrtio dagars vapenträning om året hos en lokal länsherre. Postiljonerna är vanligen utrustade med stridssvärd, sköld, en kortärmad brynja samt en svart ämbetsrock. Mer att läsa om postiljonerna finns i modulen Consaber på sidan 23. *[Avgift: Vägvakt*. Stridskonster: Vägvaktsträning. Utbildningsfärdigheter: se Yrkessoldatens yrkesfärdigheter (sidan 13).]*

Nimtos vapen- och stridscykleum: Ashariens näst mest kända vapenakademi efter skolan i Camard är stridscykléet i Nimto. Här hamnar framförallt bondsöner och lycksökare som vill träna sig till soldater för att söka ära och berömmelse, eller åtminstone hitta ett sätt att tjäna sitt levebröd. Utbildningen är ökänd för sina hårda och långa övningar och marscher på Ashaslätten, men de som klarar av påfrestningarna blir ofta dugliga soldater i legohärar eller någon av Ashariens garnisoner. Fler än en äventyrare kan tacka sina lärare i Nimto för att ha överlevt och fått förmånen att berätta om sina äventyr över ett stop öl på ålders höst. *[Avgift: 100 silver. Stridskonster: Akademiträning. Utbildningsfärdigheter: se Yrkessoldatens yrkesfärdigheter (sidan 13).]*

Repfäktarnas gille: Vill man vara säker på att finna en lärare inom den alviska repfäktningen skall man bege sig till den stad som av alverna kallas glädjekällan: Emori'an Kiri. Staden lever i ett konstant glädjerus: om dagarna utförs det sömniga nödvändiga arbetet men om nätterna tänds lyktorna och folk börjar spela upp och dansa, och det är nätterna alla besökare minns. Repfäktarnas gille har inte ensamrätt på stridskonsten,

men många av de förnämsta lärarna och utövarna är medlemmar av sammanslutningen. *[Avgift: 500 silver. Stridskonster: Su'nai petya. Utbildningsfärdigheter: se Underhållarens yrkesfärdigheter (regelboken sidan 66).]*

St. Eoboths kloster och preceptorat: Inom St. Eoboths orden tränas idag samma tekniker som den helige krigaren en gång använde i strid mot hedningarna. Klostren och preceptoraten finns representerade i stora delar av Consaber, och vapenbröderna känns lätt igen på sina vita kåpor, med brun huva och vit och svart mantel med ett broderat tvåhandssvärd i vitt. Vapenbrödernas träningsförhållanden är torftiga och tonen är vanligtvis sträng. Själva utbildningen håller dock mycket hög klass, eftersom vapenbrödernas liv (och i förlängningen hela kyrkans väl) hänger på hur väl de kan hantera det tunga tvåhandssvärdet i strid. *[Avgift: Munk*. Stridskonster: St Eoboths teknik. Utbildningsfärdigheter: se Troendes yrkesfärdigheter (regelboken sidan 65).]*

Storprimasernas tempel: De tre cirefaliska storprimaserna har varsitt tempel: ett på Melorion, ett i Caserion och ett i Gordrion. Varje tempel har en unik gren av Cirzaorden knuten till sig, där cirefaliska riddare tränas att tjäna Cirza och templet. Storprimasernas tempel är imponerande byggnader, tiotals meter höga och uppförda i dyrbar sten. I anslutning till templen ligger Cirzaordens kapitelhus och träningslokaler, ofta stora komplex som hyser föreläsningssalar, bibliotek och öppna övningsfält och innergårdar som används för vapenträning. *[Avgift: Cirzariddare*. Stridskonster: Cirza-templets beskydd. Utbildningsfärdigheter: se Troendes yrkesfärdigheter eller Ädlingens yrkesfärdigheter (regelboken sidan 65).]*

Sungs kloster: Sungs kloster är en imponerande arkitektonisk skapelse. Även om dess munkar lever mycket enkelt är klostret och dess inre praktfullt smyckat med förgyllningar, infattade ädelstenar, vackra tyger, målningar och indränkt i rökelser. Alla hörn och väggar i klostret är rundade, vilket ger det är mycket säreget utseende. Munkarnas sovsalar, träningshallar och meditationsceller är de enda rum som saknar prakt. En elev i Sungs lära bor ofta i en trång cell, möblerad enbart med en pall, en bädd av halm eller en enkel säng av bambu och ett kärl för vatten. *[Avgift: Sung-munk*. Stridskonster: Sungs lära. Utbildningsfärdigheter: se Troendes yrkesfärdigheter (regelboken sidan 65).]*

Talons kungliga stridsakademier: En av Mundanas största krigsakademier ligger i den soldiska huvudstaden. Skolorna är utspridda över staden Talon; till exempel skolas förstaårseleverna i en egen byggnad invid hamnen. De kungliga stridsakademierna utbildar såväl soldater som flottister; och inte bara soldier, utan även lycksökare från hela Mundana. Akademierna tillhandahåller även riddarskolning, vilken drivs av herr Celdor Wackt. En annan berömd lärare är Halvdan Daresson Sol och Måne, med ansvar för sjöstrid och strategi. *[Avgift: 120 silver. Stridskonster: Akademiträning, Marinkårsträning, Riddarträning. Utbildningsfärdigheter: se Sjömannens yrkesfärdigheter (regelboken sidan 68), Yrkessoldatens yrkesfärdigheter (se sidan 13) eller Ädlingens yrkesfärdigheter (regelboken sidan 65).]*

Turina fäktskola: Fäktskolan i Turina i Consaber är en av de mest berömda i världen. Här får man lära sig att hantera calanasvärdet (ett lätt och smalt duellsvärd) tillsammans med dolk och bucklare, allt under ledning av hertigen av Turina. Hertigen sätter höga krav på sina elever, inte bara fysiskt eller fäktmässigt, utan även socialt. Det är bäst för dem själva att de lär sig att uppföra sig i samma stund som de blir antagna – i annat fall utsätts de för uppbygglig bestraffning, såsom skrubbning av fäktskolans golv. *[Avgift: 120 silver. Stridskonster: Mason an turina. Utbildningsfärdigheter: se Ädlingens yrkesfärdigheter (regelboken sidan 65).]*

Zoriánordens kloster: Framförallt i Soldarn, men även i Västmark och Asharien (och på andra mer otillgängliga ställen i Mundana), finns kloster helgade åt solgudarna och deras väpnade orden. Klostren fungerar som skolor för ordens krigare, men också för präster och munkar som följer Samors lära. Klostren är vanligtvis väl befästa och kan användas som försvarsverk i händelse av krig – därigenom har ordensfästena stor betydelse både kulturellt och militärt. *[Avgift: Zoriánmunk eller -riddare*. Stridskonster: Zorianmunkens väg, Zoriankämpens väg. Utbildningsfärdigheter: se Troendes yrkesfärdigheter eller Ädlingens yrkesfärdigheter (regelboken sidan 65).]*



ANNORLUNDA TRÄNINGSFORMER

Det krävs inte att man blivit tränad i en stridsakademi eller i ett arméläger för att ha lärt sig en stridskonst. Det finns ett flertal platser runtom Mundana där man kan lära sig tekniker och metoder som gör att man blir en skicklig kämpe. En del lär sig det genom sin uppväxt och andra genom religiösa kulter. Nedan presenteras en liten samling platser och uppväxtmiljöer där rollpersoner eller spelledarpersoner kan ha fått sin kunskap. Det finns självkart ett betydligt större antal än dessa men det är upp till den enskilde spelledaren att skapa dem.

Uppväxt & träning

Här nedan följer sex uppväxtmiljöer och träningsplatser där roll- och spelledarpersoner kan ha fått sin träning. För en samlad lista över platserna där stridskonsterna lärs ut se tabell V-30. Asterisker (*) som förekommer förklaras på sidan 78.

Granaschernas fästen: Mûhads verkliga vapenmästare, granascherna, lever i strikt miljö och följer sin kodex fanatiskt. Det tjänar gudahärskaren Mhîm och anser sig vara hans rättfärdiga krigare. Deras mål är att se till så att gudahärskarens ord når ut över hela Mundana, de som inte lyssnar till dem skall dräpas. När granascherna inte kämpar på slagfältet övar de, vanligen flera timmar per dag. Deras kunskap sträcker sig dock längre än simpel svärdskonst, de är mycket skickliga berättare och är vanligen mycket kunniga inom ockultismen och gudahärskarens lagar. De äldsta av granascherna sägs också vara kunniga i många av historiens mysterier och många av de 'vanliga folket' rådfrågar dessa när de är i ett svårt spörsmål. Endast Zhaner kan bli granascher, man antas vanligen redan som mycket ung och får börja med enkla sysslor för att sedan övergå långsamt övergå till träning med svärdet. Först skall man lära sig disciplin och lydnad, därefter att kämpa. Det har hänt att kvinnliga granascher har tränats även om det tillhör ovanligheterna. [*Avgift: Vapentjänst hos Mûhadinsk granasch*. Stridskonst: Kafer-granasch. Utbildningsfärdigheter: Ädlingens yrkesfärdigheter (se regelboken sidan 65).*]

Kamorianska stammar: Att växa upp i Kamors vildmark kräver att man håller sitt sinne kallt och lär sig följa naturens lagar för att överleva. Förutom naturens krafter och jargiernas härjningar är Kamor fyllt av monsturöa fasor som släcker ens liv om man inte är försiktig. Men kamorianerna är ett aggresivt folkslag där totemdjur som svartbjörnen, gråvargen, ulven, järven och andra rovdjur skänker styrka åt krigarna. De kämpar med frensi och låter vreden och djärvheten styra utan att vika en tum. Alla vuxna kamorianer är krigare då det behövs – både män och kvinnor. Krigarens uppgift är något som är lika naturligt som jägarens uppgift. Det finns dock huvudkrigare inom de kamorianska stammarna. De invigs vanligen redan vid puberteten men anses inte vara fullvärdiga kämpar förrän de genomgått ett mandomsprov. Detta kan vara att överleva ensam en lång tid i vildmarken, döda ett djur eller monster eller besegra en fiende i strid. [*Avgift: Kriga, jaga och samla mat för stammen under tiden för fostran. Stridskonst: Kamoriansk krigaruppfostran. Utbildningsfärdigheter: Barbarkrigarens yrkesfärdigheter (se sidan 7).*]

Dvärgfäste: Som dvärg hamnar man alltid i värnplikten när man är på väg att bli vuxen. Vanligen hamnar man inom den dvärgiska milisen och försvara fästet mot allehanda faror. Under denna tid kan man bli uttagen till att bli tirakbaneman eller spindelväktare. Under sin träning får man veta det man behöver av sina överordnade om att försvara dvärgfästet. Träningen är ungefär densamma i alla dvärgfästen förutom i Zolods bosättningar då de är mer specialiserade på strid ovan jord. [*Avgift: Tjänstgöring inom något av fästets soldatskrån. Stridskonst: Varierar beroende på dvärgfäste, se tabell V-30. Utbildningsfärdigheter: Dvärgamilisens yrkesfärdigheter (se sidan 7).*]

Mûhadinska armén: Inom den Mûhadinska armén är träningen mycket hård. Den som inte lyckas med sina uppgifter får prygel och blir offentligt förnedrad. De som visar sig dugliga kan dock bli uttagna till diverse specialförband, exempelvis de mystiska mångalningarna och våldsamma ökenkrigarna som slåss i våldsamma stridsdanser. När man har blivit antagen till ett av dessa specialförband får man lära sig avancerade tekniker och vissa av mångalningarna lär sig även magi (främst selenotropi). Träningslägren är vanligen djupt i öknen eller bland klippiga berg dit vanligt folk inte beger sig. En stor del av träningen handlar även om att lära sig gudahärskarens lag och de sätt man skall agera för att följa hans påbud. [*Avgift: Tjänstgöring inom ett specialförband. Stridskonst: Kafer-nîm, Kafertrazad. Utbildningsfärdigheter: Yrkessoldatens yrkesfärdigheter (se sidan 13), mångalningar kan även välja Krigarmagikerns yrkesfärdigheter (se sidan 9).*]

Tirakstammar: Att växa upp i en tirakstam är att delta i kampen för stammens överlevnad. Observera att detta vanligen gäller frakktiraker som är betydligt mer ociviliserade och barbariska än sina kusiner. Men även inom Bazirk förekommer denna typ av uppväxt på vissa platser. Att kämpa är något ädelt för en tirak, och inget som man bör frukta. Man låter vanligen raseriet och våldsamheten ta överhanden i striden och kämpar med en våldsam frenesi. Att kämpa och dö är trots allt värdigt den mörka gudinnans främsta tjänare. [*Avgift: Kriga, jaga och samla mat för stammen under tiden för fostran. Stridskonst: Gûrderuppfostran, Tirakuppfostran, Trukhuppfostran. Utbildningsfärdigheter: Tirakkrigarens yrkesfärdigheter (se sidan 12).*]

Riddarborgar: Som väpnare har man ett hårt liv i sin ungdom. Man är tjänare till en riddare och tar hand om honom, hans hästar och utrustning. I gengäld till att man är hans passopp lär han ut det man behöver veta för att bli en god riddare, det vill säga alltifrån etikett och svärdskonst till regler för tornerspel. Om man har tur så är man väpnare till en vis och känd riddare vilket är mycket nobelt och något som man bör vara stolt över. Slutligen får man ta emot riddarslaget i en lång ceremoni där ens rustning och vapen blir välsignade. Att bli en riddare är något så många drömmer om men det är nästan endast adliga personer som kan bil det – även om det har förekommit undantag. [*Avgift: Väpnartjänst hos en riddare. Stridskonst: Riddarträning. Utbildningsfärdigheter: Ädlingens yrkesfärdigheter (se regelboken sidan 65).*]

Allmänna akademier

Det finns självklart gott om vanliga stridsakademier i Mundana. Nedan följer exempel på vanliga, cirefalisk och alviska stridsakademier. Procentsatserna som står bakom stridskonsterna anger chansen att respektive stridskonst lärs ut vid akademin. Om alla resultat utfaller med misslyckat innebär detta att akademin enbart lär ut Drill med <närstridsvapen> och Båg- och armborst-träning, och avgiften halveras då. Självklart är det möjligt att akademin lär ut andra tekniker än dessa.

Typisk stridsakademi: En vanlig stridsakademi som lär ut grunderna inom stridstekniker. Dessa stridsakademier finns över Mundanas större delar och är inte särskilt svåra att finna. Räkna med att det finns en stridsakademi per 3000 invånare i en stad med mycket militär närvaro och per 6000 invånare i en vanlig stad [Avgift: Ob1T6+6 ×10 silver. Stridskonst: Stridsakademiutbildning (90%). Utbildningsfärdigheter: Yrkessoldatens yrkesfärdigheter (se sidan 13).]

Typisk cirefalisk akademi: I de cirefaliska länderna Melorion, Caserion och Gordrion är dessa akademier den vanligaste typen av stridsakademier. Vanligen låter de inte andra än cirefalier träna där, om dessa inte kan betala bra eller att det tjänar deras syften. Cirefaliska ädlingar tränar vanligen cirefalisk fäktteknik på dessa akademier. [Avgift: Ob1T6+6 × 25 silver. Stridskonst: Cirefalisk fäktteknik (75%), Stridsakademiutbildning (75%). Utbildningsfärdigheter: Yrkessoldatens yrkesfärdigheter (se sidan 13).]

Typisk alvisk akademi: Bland alverna, främst Thism, är det vanligt med stridsakademier. Dessa tillåter dock vanligen endast att alver tränar där. Det kan dock ske undantag om den som tränas är en alvvän kunnig i det alviska språket. Vanligen lär en akademi ut ett stort antal tekniker och de flesta Thismkrigare är kunniga i många av dessa. Dessa akademier finner man endast där det finns alver. Således existerar de nästan uteslutande i Sunariskogen. [Avgift: Ob1T6+6 × 25 sunuvai. Stridskonst: Ovadi Leome (55%), Su'nai conornin (55%), Su'nai shel conornin (15%), Su'nai lyfali (15%), Su'nai ishani (15%), Su'nai ilivi (15%), Su'nai lelldorin (15%), Su'nai visna (35%). Utbildningsfärdigheter: Yrkessoldatens yrkesfärdigheter (se sidan 13).]

Lärare

Det finns många skickliga lärare runt om i Mundana som kan åta sig att lära ut stridskonster till rollpersoner mot viss ersättning. I kapitel 6 i den här boken presenteras ett stort antal berömda krigare, av vilka många kan fungera som lärare. (Deras respektive stridskonster anges i de beskrivande texterna.) Att finna en lärare utanför akademierna kan ibland vara det enda sättet att lära sig en speciell stridskonst. Detta gäller särskilt för många av de unika stridskonsterna.

Stridsakademi/skola	Stridskonst
An-Thalamurs stridsakademi:	Thalaskisk dödsdans.
Camards stridsakademi:	Akademiutbildning.
Det vita klostret:	Nordanvindens storm.
Draklejonets oas:	Ranaqe.
Gladiatorakademin i Camard:	Akademiutbildning.
Härakademin Manziir:	Manziiriskt klingmästeri.
Jargiska kapitelhus:	Daaks arm.
Kisharnias torn:	Su'nai vosia lyssi.
Khazim-Renk-Ghor:	Ghor-Hatzi.
Postiljonsverket i Consaber:	Vägvaktsträning.
Nimtos stridscykleum:	Akademiträning.
Repfäktarnas gille:	Su'nai petya.
Storprimasens tempel:	Cirza-templets beskydd.
Sungs kloster:	Sungs lära.
Talons kungliga akademier:	Akademiträning, Marinkåristträning, Riddarträning.
Turina fäktskola:	Mason an Turina.
Zoriánordens kloster:	Zoriánkämpens väg, Zoriánmunkens väg.

Tabell V-29: Stridsakademier och deras stridskonster.

Plats	Stridskonst
Granaschernas fästen	Kafer-granasch.
Kamorianska stammar	Kamoriansk uppfostran.
Khazim-Renk-Ghor	Ghor-Hatzi, Zur-Khan.
Klan Ghors dvärgafästen	Zur-Khan.
Klan Roghans dvärgafästen	Lak-Fiz, Zur-Khan.
Klan Zolods bosättningar	Lukh-Tamez.
Mûhadinska armén	Kafer-nîm, Kafer-trazad.
Tirakstammar	Gûrderuppfostran. Tirakuppfostran. Trukhuppfostran.
Riddarborgar	Riddarträning.

Tabell V-30: Andra platser för att lära sig stridskonster.

Att lära sig vanliga stridskonster

Nedan finns en förteckning över platser där man kan lära sig vanliga stridskonster.

Drill med <närstridsvapen>: Så gott som alla arméer, härläger, krigsakademier, garnisoner och liknande.

Militär spjutdrill: Så gott som alla disciplinerade arméer, härläger där spjutmän finns positionerade, krigsakademier och liknande.

Jargisk arméträning: Samtliga jargiska härläger, legioner och akademier.

Båg- och armborstträning: Så gott som alla arméer, härläger, krigsakademier, garnisoner och liknande.

Spaz-Rhitt: De dvärgiska soldatskråna Notera att normalt sett kan endast dvärgar lära sig denna stridskonst.

Faulks vapenträning: Faulksriddarnas gårdar i Consaber.

STRIDSKONSTER

Det finns många olika typer av stridskonster runt om Mundana, allt från simpla spjutdrillar, tirakiska raseriutbrott, alvisk skytteteknik till komplicerade och unika konster från västerländerna. Några av dessa beskrivs på de följande sidorna men det är upp till den enskilde spelaren och spelledaren att skapa fler om så önskas.

Alla dessa stridskonster

På följande sidor beskrivs några av Mundanas stridskonster i bokstavordning. De är indelade i tre kategorier: Vanliga stridskonster, Ovanliga stridskonster och Unika stridskonster. Det finns vanligen flertalet olika varianter på de vanliga och ovanliga stridskonsterna men alla dessa beskrivs inte här då det skulle ta allt för stor plats. Istället är det upp till spelledaren att modifiera dessa om han så önskar.

Systemet för hur man köper färdiga stridskonster beskrivs i början av detta kapitel (se sidan 76). För den som vill skapa egna stridskonster så finns reglerna för detta i slutet av detta kapitel (se sidan 99).

Råd till spelledaren

Ibland kan det bli mycket frossande i stridskonster av spelarna men var inte rädd att begränsa dem. Du kan till exempel endast låta dem välja från de vanliga eller ovanliga stridskonsterna och inte skapa några egna. Förbjud yrket vapenmästare om du så vill eller gör så att vissa tekniker är omöjliga för spelarna att ha lärt sig när rollpersonen skapas. Dessutom bör du hålla efter spelarna så att valet av stridskonster verkar logiskt. En dvärg med en alvisk stridskonst är bara dumt, likaså en vanarisk granhaschfäktare. Titta på listan på sidan 91 där det står vilka kulturer stridskonsterna hör till. Självklart skall du inte låsa dig till denna om spelaren har en bra eller trolig förklaring men tänk efter en eller två gånger innan du låter spelaren göra allt för underliga stridskonstval.

Om du har insett att rollpersonerna har blivit för bra och krossar allt motstånd så sikta på att göra mer intelligenta fiender. Sådana som själva är dugliga vapenmästare och planerar sina strider i förväg. Rollpersonerna är trots allt endast människor (eller något annat av Mundanas folkslag) och trots deras skicklighet med svärdet kommer de ha stora problem med en välplanerad attack. Så prata med spelarna och berätta vilken nivå du hade tänkt att äventyret/kampanjen skulle ligga på och be dem följa detta i sitt rollpersonsskapande.

Insikt i stridskonster [Frivillig regel]

Om en person är kunnig i en stridskonst och möter en annan utövare som använder sig av samma stridskonst med samma tekniker har de båda insikt i hur den andre kommer att reagera när det gäller försvar och attacker. Den som har högst färdighetschans i stridskonsten får då plus ett (+1) i insikt för vartannat steg över motståndarens färdighetschans. Detta gäller även om man själv använder sig av en annan stridskonst i striden. Om man har chansen att studera en motståndare under en längre tid och lär sig dennes egenheter i strid samt att man har ett värde i stridskonsten som minst är halva motståndarens färdighetschans, kan spelledaren tillåta en modifikation på (–Ob1T6) på alla stridsmanövrar gentemot denne motståndare. Observera att detta endast gäller om motståndaren använder sig av stridskonsten och de tekniker som man känner till. Så fort helt nya tekniker blandas in i leken upphör alla modifikationer.

Många av de skickligaste vapenmästarna runtom Mundana är kunniga i ett flertal av de vanliga stridskonsterna och detta gör att de har ett extra stort övertag när de kämpar gentemot motståndare som använder sig av dessa. Däremot fruktar de samtidigt att deras fiender skall studera dem och lära sig deras tekniker och försöker således alltid ha ett eller två ess i rockärmen.

Förklaring till tabell över stridskonster

På tabell V-31 presenteras den här bokens stridskonster på ett enkelt och översiktbart sätt. På sidan 91 finns dessutom en sammanfattning av stridskonsterna där man kan se deras kulturella tillhörighet samt vanlighet. Detta för att bättre ge spelaren/spelledaren en överblick över vilka alternativ som finns att tillgå när man skall välja ut en lämplig stridskonst åt sin rollperson/spelledarperson. Notera att stridskonsterna i denna bok endast utgör en bråkdel av alla de stridskonster som existerar runtom i Mundana.

På sidorna 86 och framåt står stridskonsterna utförligt beskrivna i bokstavsordning men under tre kategorier: Vanliga, Ovanliga och Unika. I slutet på varje stridskonstbeskrivning de moment samt tekniker som ingår i stridskonsten och man har chans till att lära sig från början.

Stridskonst: Detta är namnet på stridskonsten.

Moment: Detta är de vapen eller sköldar som hör till stridskonsten. Om det är ett värde inom <vinkelparentes> betyder det att man själv får välja vilken typ av vapen eller sköld. Står det <svärd> så måste man naturligtvis välja en typ av svärd som sin beväpning, men står det <närstridsvapen> så kan man välja vilket närstridsvapen man önskar eller en obeväpnad attack (exempelvis slag).

Tekniker: Här beskrivs de tekniker som ingår i stridskonsten. Inom vissa stridskonster finns det tekniker som är kursiverade och står inom [*hakparentes*]. Dessa får rollpersonen INTE köpa från början. Dessa visar istället på de tekniker som är vanliga att man fortsätter att utveckla stridskonsten med och att det med all sannolikhet lärs ut på den akademi där man tränades från början. Samtliga stridskonster innefattar även Momentspecialisering: <vapen eller sköld> på samtliga vapen och sköldar som ingår som moment i stridskonsten.

STRIDSKONST	MOMENT	TEKNIKER
Båg- och armborstträning	<Båge> eller <Armborst>.	Precisionsanfall: avstånd.
Bärsärkagång	<Närstridsvapen>.	Bärsärk.
Cirefalisk fäktteknik	Melorsvärd, radard.	Avancerat anfall: hugg eller stick, Rappt utfall, Utspel, Snabbdragning. [*Ripost, Uppföljning.*]
Cirzatemplets beskydd	Slagsvärd, radard, razemon, långbåge, lätt armborst.	Avancerat anfall: hugg, Precisionsanfall: närstrid, Ridteknik, Uppföljning, Utmanövrering, Utspel. [*Mästaranfall:hugg, Precisionsanfall: avstånd, Stålsättning, Snabb återhämtning, Upptäcka fara.*]
Daaks arm	Stridssvärd, slagsvärd, dolk, riddarsköld.	Avancerat anfall: hugg, Ridteknik, Två vapen, Utspel. [*Rappt utfall.*]
Dehji al Ged	Djapoor, slag, spark, greppa.	Avancerat anfall: hugg, Kroppskontroll, Precisionsanfall: närstrid, Utspel. [*Avancerat anfall: kross, Avvärja projektil, Balans, Dödande anfall, Fakirkonst, Fokus, Mästaranfall: hugg, Perfektionism, Snabbdragning, Vaksamhet.*]
Drakbane	<Enhandsvapen>, <Sköld>, <Spjut>, slunga.	Avancerat anfall: hugg och stick, Drakdödare, Krigslist, Rappt utfall, Utspel.
Drill med <närstridsvapen>	<Närstridsvapen >.	Tränat anfall, Utspel.
Faulks vapenträning	Kortsvärd eller stridssvärd, påk.	Tränat anfall: hugg och kross, Två vapen, Utspel.
Fionas värn	Stridssvärd, riddarlans, riddarsköld.	Avancerat anfall: hugg, Djärvhet, Mental koncentration, Ridteknik, Upptäcka fara, Utspel.
Ghor Hatzi	Krell-Kharz, Krell-Hirkharz, kastyxa, stor rundsköld.	Avancerat anfall: hugg och stick, Precisionsanfall: närstrid, Utspel, Krigslist, Skrämma/hota, Stå kvar. [*Dödande anfall, Snabbdragning. Stålsättning, Snabb återhämtning, Uppföljning.*]
Gûrderuppfostran	<Närstridsvapen>.	Bärsärk, Stridsvråla.
Jargisk arméträning	Jargbila, kortsvärd.	Formationsstrid, Tränat anfall: hugg, Uppföljning.
Kafer-granasch	Mûhadinsabel.	Avancerat anfall: hugg, Krigslist, Mental koncentration, Ridteknik, Två vapen, Utspel, [*Hoppteknik, Meditation, Mästaranfall: hugg, Ripost, Uppföljning.*]
Kafer-Nîm	Ehk-ankhaz.	Avancerat anfall: hugg, Bärsärk, Rappt utfall, Utspel. [Mästaranfall: hugg, Vaksamhet.]
Kafer-Trazad	Tan-chadra, zhinabagdh.	Avancerat anfall: hugg och kross, Två vapen, Utmanövrering, Utspel. [*Mästaranfall: hugg och kross.*]
Kamoriansk krigaruppfostran	<Närstridsvapen>, <Avståndsvapen>.	Bärsärk.
Lak-Fiz	Krell-Zar.	Avancerat anfall: kross, Stridsvråla, Två vapen, Utspel. [*Bärsärk, Precisionsanfall: närstrid,Uppföljning.*]
Lukh-Tamez	Krell-Lukh, Krell-Phar-Lukh, Phar-Zohn.	Rappt utfall, Tränat anfall: hugg, Utspel.
Manziiriskt klingmästeri	Melorsvärd, radard, razemon, stridslans.	Avancerat anfall: hugg och stick, Rappt utfall, Ridteknik, Snabbdragning, Två vapen, Utspel. [*Målpunkter, Mästaranfall: hugg och stick Mästarutfall, Precisionsanfall: närstrid, Utmanövrering.*]
Marinkåristträning	<Yxa>, <Sköld>, kortbåge.	Avancerat anfall: hugg, Utspel.
Martaris dräpande svärd	<Svärd>.	Avancerat anfall: hugg, Fokus, Krigslist, Vapenspecialisering, Utmanövrering, Utspel. [*Dödande anfall, Precisionsanfall: närstrid, Mästaranfall: hugg.*]
Mason an Turina	Calanasvärd, bucklare, dolk.	Avancerat anfall: stick, Ripost, Två vapen, Utspel. [*Avväpna, Mästaranfall: stick, Rappt utfall.*]
Militär spjutdrill	Spjut.	Formationsstrid, Tränat anfall: stick.
Naturens styrka	Slag, spark, greppa, kastkniv.	Avancerade kast, Avancerat anfall: kross, Bedövande slag, Precisionsanfall: närstrid, Utmanövrering, Utspel. [*Hög spark, Målpunkter, Mästaranfall: kross, Skrämma/lugna djur, Stålsättning, Uppresning.*]
Nordanvindens storm	Ishani, slag, spark.	Bärsärk, Skrämma/hota, Uppföljning, Utspel. [*Avancerat anfall: kross, Kroppskontroll, Rappt utfall.*]
Ovadi leome	Serinebåge, noloinbåge.	Meditation, Precisionsanfall: avstånd, Snabbskytte.
Ranaqe	Qumo, qumo-an.	Avancerat anfall: hugg och stick, Två vapen, Uppföljning, Utspel. [*Mästaranfall: hugg och stick.*]

Regelius fäktkonst	Stridssvärd.	Avancerat anfall: hugg och stick, Precisionsanfall: närstrid, Rappt utfall, Ripost, Utspel, Snabbdragning. [*Fokus, Mental koncentration, Uppföljning.*]
Riddarträning	Stridssvärd, slagsvärd,	Avancerat anfall: hugg, Ridteknik, Snabb återhämntning, Tungt anfall, Utspel.
Salye conor	Cinneach, carwelan, morchan.	Avancerat anfall: hugg, Ripost, Rappt utfall, Snabbdragning, Två vapen, Utspel. [*Hoppteknik, Meditation, Mental koncentration, Mästaranfall: hugg, Precisionsanfall: närstrid, Vaksamhet.*]
Solon Teris skytteteknik	Hornbåge, kortbåge, långbåge.	Avståndsvapen till häst, Balans, Mental koncentration, Målpunkter, Precisionsanfall: avstånd, Snabbskytte. [*Pefektionism.*]
Spaz-Rhitt	Krell-Spaz.	Precisionsanfall: avstånd, Snabbskytte.
St Eoboths teknik	Storsvärd.	Avancerat anfall: hugg, Krigslist, Rappt utfall, Utspel. [*Mästaranfall: hugg, Utmanövrering.*]
Stridsakademiutbildning	<Enhandsvapen>, <Sköld>, dolk.	Avancerat anfall, Krigslist, Utspel.
Su'nai conornin	Carwelan, cinneach, niamh.	Avancerat anfall: hugg, Precisionsanfall: närstrid, Snabbdragning, Utspel. [Meditation, Ripost.]
Su'nai ilivi	Ishani, spark.	Balans, Hög spark, Utmanövrering, Utspel.
Su'nai ishani	Ishani.	Avancerat anfall: hugg och stick, Krigslist, Utmanövrering, Utspel. [*Precisionsanfall: närstrid.*]
Su'nai lelldorin	Lelldorin.	Avancerat anfall: stick, Precisionsanfall: närstrid, Ripost, Utspel. [*Rappt utfall, Uppföljning.*]
Su'nai lessa	Spark, greppa.	Avancerade kast, Bedövande slag, Medföljning, Hög spark, Rappt utfall, Utmanövrering. [*Avväpna, Balans, Stålsättning, Uppföljning.*]
Su'nai lyfali	Lyfali.	Avancerat anfall: hugg, Medföljning, Snabb-dragning, Utspel. [*Krigslist, Uppföljning.*]
Su'nai petya	Petya.	Avancerat anfall: kross, Avväpna, Kasta vapen, Krigslist, Rappt utfall, Utspel. [*Avancerade kast, Benbrytning, Mästaranfall: kross, Mästarutfall.*]
Su'nai shel conornin	Niamh.	Avancerat anfall: hugg, Två vapen, Rappt utfall, Utspel. [*Precisionsanfall: närstrid, Ripost.*]
Su'nai visna	Visna.	Dubbelstöt, Medföljning, Tränat anfall: kross, Utspel. [*Avancerat anfall: kross, Rappt utfall, Uppföljning.*]
Su'nai vosia lyssi	Lyfali, vicoshira.	Avancerat anfall: hugg, Precisionsanfall: närstrid, Rappt utfall, Upptäcka fara, Utspel, Vaksamhet. [*Avvärja projektil, Dödande anfall, Mental koncentration, Mästaranfall: hugg, Mästarutfall, Uppföljning.*]
Sungs lära	Greppa, slag, spark.	Avväpna, Bedövande slag, Benbrytning, Kroppskontroll, Precisionsanfall: närstrid, Stålsättning. [*Avancerat kast, Balans, Fällning, Hög spark, Meditation, Mystisk kroppskontroll.*]
Thalaskisk dödsdans	Thalaskiskt hederssvärd, stridssvärd.	Avancerat anfall: hugg och stick, Balans, Fokus, Målpunkter, Precisionsanfall: närstrid, Utman-övrering. [*Kraftfokus, Mästaranfall: hugg och stick, Perfektionism, Uppresning, Två vapen.*]
Tirak/Trukhuppfostran	<Närstridsvapen>.	Bärsärk, Skrämma/hota, Stridsvråla.
Vägvaktsträning	Stridssvärd, riddarsköld.	Ridteknik, Tränat anfall: hugg, Utspel.
Zoriánkämpens väg	<Yxa>, riddarsköld.	Avancerat anfall: hugg, Meditation, Ridteknik, Utspel. [*Dödande anfall, Fokus, Kraftfokus.*]
Zoriánmunkens väg	Zoriánstav.	Dubbelstöt, Meditation, Avancerat anfall: kross, Utspel. [*Fokus, Precisionsanfall: närstrid, Rappt utfall.*]
Zur-Khan	Krell-Kharz, Phar-Iken.	Avancerat anfall: hugg, Snabb återhämtning, Stå kvar, Utspel. [*Dödande anfall, Krigslist, Precisionsanfall: närstrid, Skrämma/hota.*]
Ärkemagikerns stridskonst	Långsvärd, trästav.	Fokus, Tränat anfall: hugg och kross, Utman-övrering, Utspel. [*Meditation, Skrämma/hota, Två vapen, Upptäcka fara.*]

Tabell V-31: Lista över stridskonster, deras moment och tekniker.

Vanliga stridskonster

Båg- och armborstträning: Grundläggande träning i att bruka ett armborst eller en båge. Innefattar diverse enkla drillningar och får stå som mall för övning av milis eller annan enkel utbildning. [*Moment: <Båge> eller <Armborst>. Tekniker: Precisionsanfall: avstånd.*]

Drill med <närstridsvapen>: Grundläggande vapenträning. Innefattar diverse enkla drillningar och får stå som mall för övning av milis eller annan enkel utbildning. [*Moment: <Närstridsvapen >. Tekniker: Tränat anfall, Utspel.*]

Faulks vapenträning: St Faulk lärde bönderna i sin hemtrakt hur man hanterar ett enkelt svärd och en påk. Denna grundläggande tvåvapenträning har sedan levt kvar över tiden, och än idag tränas ofrälse bönder och faulksriddare i konsten att använda ett svärd och en påk. Faulks vapenträning lärs ut till män på så gott som alla faulksgårdar i riket. [*Moment: Kortsvärd eller Stridssvärd, Påk. Tekniker: Tränat anfall: hugg och kross, Två vapen, Utspel.*]

Jargisk arméträning: Den formella utbildning som jargiska soldater får i vapnet jargbila. Stridskonsten kan övas på den jargiska arméns träningsplatser inom kejsardömet och dess kolonier. [*Moment: Jargbila, Kortsvärd. Tekniker: Formationsstrid, Tränat anfall: hugg, Uppföljning.*]

Militär spjutdrill: Grundläggande träning i att bruka ett spjut. Tyngdpunkten ligger främst på att fungera väl i en större enhet av spjutbärare, med den disciplin och ståndfasthet det kräver. [*Moment: Spjut. Tekniker: Formationsstrid, Tränat anfall: stick.*]

Spaz-Rhitt: När armborstet Krell-Spaz började användas utvecklades det i samband en ny stridskonst vilken inriktar sig på rörlighet och snabbhet. Stridskonsten används tillsammans med en taktik som går ut på att hela tiden dra sig bakåt samtidigt som man överöser sina fiender med skäktor. Stridskonsten kan övas i alla dvärgafästen och i de flesta dvärgenklaver där det finns dvärgar av ätterna Ghor eller Roghan. [*Moment: Krell-Spaz. Tekniker: Precisionsanfall: avstånd, Snabbskytte.*]

Ovanliga stridskonster

Bärsärkagång: Inom många av Mundanas kulturer förekommer bärsärkar, vildsinta närmast djuriska krigare som före eller under striderna bygger upp ett väldigt raseri som gör dem till dödliga motståndare och näst intill okänsliga för smärta. Denna stridskonst får stå som mall för de förmågor som dessa bärsärkar besitter. Träningen är primitiv till sin natur: krigaren lärs uppskatta blodtörst samtidigt som han stoppar i sig droger och örter och brygder på flugsvamp som får honom att tappa alla hämningar. Träningen kan vara farlig för utövaren. Se även stridskonsterna Tirakuppfostran, Gûrderuppfostran, Trukhuppfostran och Kamoriansk krigaruppfostran för varianter på denna stridskonst. [*Moment: <Närstridsvapen>. Tekniker: Bärsärk*]

Cirefalisk fäktteknik: Det finns två varianter av cirefalisk fäktteknik: en som inriktar sig på stötande anfall och en något annorlunda variant som lägger tyngdpunkten vid svepande hugg. Stridskonsten är känd som snabb och intensiv, med ett stort mått av rörlighet i teknikerna som ingår. Det gäller att träffa först och bäst, inte nödvändigtvis hårdast. Cirefalisk fäktteknik är elegant, eldig och graciös. Dess utövare är vanligtvis ädlingar och stora ledare som med fäkttekniken får ytterligare en anledning att respekteras. [*Moment: Melorsvärd, Radard. Tekniker: Avancerat anfall: hugg eller stick, Rappt utfall, Utspel, Snabbdragning.*]

Daaks arm: De flesta jargiska tempelriddare är skolade i stridskonsten Daaks arm. Det finns gott om olika vapenkombinationer inom stridskonstens ramar. Stridskonsten bygger på att man försöker parerar med det vapen eller den sköld man håller i vänster hand och sedan hackar kättaren i småbitar med huvudvapnet. Klockringarordens medlemmar är de mest kända brukarna av stridskonsten. [*Moment: Stridssvärd, Slagsvärd, Dolk, riddarsköld. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Ridteknik, Två vapen, Utspel.*]

Dehji al Ged: En gammal forionsk stridskonst där den stridande använder händer, fötter och det fruktade djapoor-svärdet i en dödlig kombination av anfall och försvar. Att lära sig stridskonsten är svårt, men att bli en mästare inom den är näst intill omöjligt. Det finns en uppsjö tekniker att lära sig efter det att man bemästrat de grundläggande anfalls- och försvarsteknikerna. [*Moment: Djapoor, Slag, Spark, Grepp. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Kroppskontroll, Precisionsanfall: närstrid, Utspel.*]

Gûrderuppfostran: Detta får stå som mall för den krigaruppfostran unga gûrder erhåller. Den är lite allmänt hållen i beskrivningen för att spelledaren skall kunna anpassa den efter sina behov och sin vilja. [*Moment: <Närstridsvapen> Tekniker: Bärsärk, Stridsvråla.*]

Kafer-Nîm: Kafer-nîm är den stridskonst som lärs ut till mångalningarna i den mûhadinska armén. En mästare i Kafer-nîm döljer ett våldsamt raseri som när som helst kan bryta ut. Han är dessutom kunnig i alstrandet av månens krafter och använder sig gärna av Mångalningens skräck (se Mionas mångalenskap i grundreglerna) för att skrämma slag på sina motståndare. [*Moment: Ehk-ankhaz Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Bärsärk, Rappt utfall, Utspel.*]

Kafer-trazad: Kafer-trazad behärskas av de mûhadinska dansande ökenkrigarna – ett av specialförbanden i den mûhadinska elitarmén. Ökenkrigarna slåss snabbt och smidigt, utmanövrerar sina fiender och landar oväntade anfall. I anslutning till stridskonsten lär ökenkrigaren sig även dans för att öva upp smidigheten. [*Moment: Tan-chadra, Zhinabagdh. Tekniker: Avancerat anfall: hugg och kross, Två vapen, Utmanövrering, Utspel.*]

Kamoriansk krigaruppfostran: I lägen när en kamoriansk krigare blir trängd till det yttersta och där en förnuftig man skulle ge upp så löper kamorianen amok, precis som ett trängt djur attackerar trots sitt underläge. [*Moment: <Närstridsvapen>,<Avståndsvapen>. Tekniker: Bärsärk.*]

Lak-Fiz: Roghan-dvärgarna har sin egen stridsteknik som de använder jämte Zur-Khan och det är Lak-Fiz. Det är en mer offensiv stridsteknik än Zur-Khan och går ut på att användaren har två stycken Krell-Zar i händerna som är i ständig rörelse. [*Moment: Krell-Zar. Tekniker: Avancerat anfall: kross, Stridsvråla, Två vapen, Utspel.*]

Lukh-Tamez: Lukh-Tamez är den enda svärdsfäktningstekniken som skapats av dvärgar, och som svärdsfäktningsstil är den ganska okonventionell. Liksom de flesta andra tvåsvärdstekniker så går Lukh-Tamez ut på att man skall ta initiativet med hjälp av parersvärdet och sedan driva fienden framför sig med det andra

svärdet. Det enda verkligt unika med stridskonsten är att man har ungefär samma taktik med den trekantiga skölden som med parersvärdet. [*Moment: Krell-Lukh, Krell-Phar-Lukh, Phar-Zohn. Tekniker: Rappt utfall, Tränat anfall: hugg, Utspel.*]

Marinkåristträning: Många av de bästa soldaterna som kämpar till havs, mot pirater och andra rikens flottister, har fått sin utbildning på en marinkåristakademi. Marinkåristträningen lägger förstås tyngdpunkten på strid till havs, bordning, skytte och gott sjömanskap. Vapen och rustningar är lätta, eftersom ofrivilliga dopp inte är helt ovanliga. Alla marinkårister är dessutom simkunniga efter avslutad utbildning. [*Moment: <Yxa>, <Sköld>, Kortbåge. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Utspel.*]

Mason an Turina: Den berömda sabriska fäktkonsten där calanasvärd och dolk används i kombination till fulländning. Fäktkonsten kan användas både offensivt och defensivt, för att ta över initiativet och driva motståndaren bakåt till dess han begår ett misstag eller för att parera motståndarens attacker till dess att man hittar en lucka i garden då man kan sticka tillbaka. [*Moment: Calanasvärd, Bucklare, Dolk. Tekniker: Avancerat anfall: stick, Ripost, Två vapen, Utspel.*]

Nordanvindens storm: I Det vita klostrets lära symboliserar nordanvinden hot, aggression, våld och hat. De vanligen mycket fridfulla munkarna tvekar inte att använda dessa sidor av den mänskliga naturen när så krävs. De munkar som har uppnått högre nivåer inom läran är mycket skickliga på att genom mystiska kunskaper sätta skräck i vem som helst och därmed få sin vilja igenom. Denna taktik återfinns även inom stridskonsten och en rasande munk från Det vita klostret är sannerligen en skrämmande syn. Anledningen till att nordanvindens storm inte lärs ut förrän man har uppnått andra ringen är att det krävs omfattande skolning och andliga övningar innan man kan hantera de våldsamma känslor som är grunden i stridskonsten. Detta tar vanligen två år, men tiden kan variera beroende på elevens psykiska förutsättningar. Klostret har ibland tvingats 'göra sig av' med elever som gått för djupt in i stridskonsten. Avhoppare ses inte på med blida ögon – faktum är att de klassas som ett rent hot då personer som misslyckats med sin skolning ofta uppvisat psykisk instabilitet. [*Moment: Ishani, Slag, Spark. Tekniker: Bärsärk, Skrämma/hota, Uppföljning, Utspel.*]

Ovadi leome: Det alviska bågskyttet är olikt det mänskliga bågskyttet på så sätt att man aldrig siktar mot målet. Man drar och släpper strängen i en och samma flytande rörelse, och använder erfarenhet och kroppshållning mer än visuellt siktande. Eftersom draget hos serine-bågen är så långt är den dåligt anpassad till andra alver än thism. Alver från andra stammar än thism (samt de flesta människor) måste därför hålla bågen väldigt högt och dra strängen bakom huvudet istället för bara till örat. De som är vana vid alviskt bågskytte klarar omställningen ganska bra. [*Moment: Serinebåge, Noloinbåge. Tekniker: Meditation, Precisionsanfall: avstånd, Snabbskytte.*]

Ranaqe: Direkt underställd Ekhbet Sona'a av Momolan finns en enhet kvinnliga elitkrigare som bland annat fungerar som drottningens personliga garde. Dessa kvinnor är fruktade i hela landet eftersom de har befogenhet att fånga in, döma och straffa missdådare efter eget tycke. Qumo används till att parera med medan qumo-an används till attacker. I anslutning till vapenträningen erhålls även militär samt 'juridisk' träning. [*Moment: Qumo, Qumo-an. Tekniker: Avancerat anfall: hugg och stick, Två vapen, Uppföljning, Utspel.*]

Riddarträning: Detta är den typiska träning i svärdsföring som en väpnare får under sin utbildning till att få riddarslaget. Riddarträning kan också fås på vissa akademier, till exempel Talons kungliga stridsakademier. [*Moment: Stridssvärd, Slagsvärd, riddarlans, riddarsköld. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Ridteknik, Tungt anfall, Utspel.*]

St. Eoboths teknik: St. Eoboth var en av de första att använda det stora tvåhandssvärdet i krig, och hans vildsinta användande av det var ökänt även bland de tokonska hedningarna. Tekniken är särskilt speciell på grund av att man har en intressant utgångsställning, med svärdet på ens vänstra sida och med spetsen ner mot marken, vilket gör det möjligt att parera effektivt. [*Moment: Storsvärd. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Krigslist, Rappt utfall, Utspel.*]

Stridsakademiutbildning: Detta får stå som mall för de stora antalet privata akademier som finns i några av de större städerna runt om i Mundana. Den är lite allmänt hållen i beskrivningen för att spelledaren skall kunna anpassa den efter sina behov och sin vilja. Att ha tränat i en gladiatorskola räknas som stridsakademiutbildning. [*Moment: <Enhandsvapen>, <Sköld>, Dolk. Tekniker: Avancerat anfall, Krigslist, Utspel.*]



Su'nai conornin: Su'nai är det alviska verbet 'fäkta', ett ord som innebär ett mer kontrollerat och tränat användande av ett vapen. 'Su'nai conornin' betyder helt enkelt 'att fäktas med svärd'. Stridskonsten hittar man vanligen hos alverna och är en del av de stridskonster som sammanfattas med ordet su'nai. Få icke-alver har lyckats lära sig dessa stridskonster, och detta är förmodligen den man hittar oftast utanför Sångarnas ätt. Stridskonsten är, som de flesta andra alviska stridskonster, reaktiv i sin natur. Fäktaren utnyttjar motståndarens anfall för att slå tillbaka (dock ofta först) och det är sällan fäktaren agerar utan att motståndaren agerat på något annat sätt. Man föredrar också att hålla fienden på avstånd och släpper inte gärna in honom på kroppen. Alvfäktningen är vacker och elegant, främst beroende på att fäktarna betonar snabbhet och precision. Ofta studerar fäktaren också etikett och filosofi i anslutning till fäktningen och detta bidrar till att skänka stridskonsten värdighet och status. Alvfäktare är normalt mycket högt ansedda inom alvsläktet. [*Moment: Carwelan, Cinneach, Niamh. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Precisionsanfall: närstrid, Snabbdragning, Utspel.*]

Su'nai ilivi: Fanfäktningen är egentligen inte särskilt praktiskt användbar på slagfältet, men skänker utövaren en osviklig balanskänsla, vighet och koordination då den sammanför element från både stridskonster, akrobatik och dans. [*Moment: Ishani, Spark. Tekniker: Balans, Hög spark, Utmanövrering, Utspel.*]

Su'nai ishani: Den alviska spjutfäktningen är unik på så sätt att den kombinerar det bästa av svärdsfäktning, spjut, stångvapen och trästav, men har väldigt få av någonderas svagheter. Kombinerat med en snabb och cirkulär fäktning med en fattning vid ishanins mitt har man ett vapen som har stångvapnets räckvidd, spjutets stick, svärdets hugg och trästavens snabbhet och som egentligen har blivit gravt underskattat. Dess stora nackdel är att fäkttekniken inte lämpar sig för formationsstrid, och det är förmodligen därför som den inte anammats bland krigare i någon större utsträckning. [*Moment: Ishani. Tekniker: Avancerat anfall: hugg och stick, Krigslist, Utmanövrering, Utspel.*]

Su'nai lelldorin: Till skillnad från alla andra alviska stridskonster är fäktning med lelldorin en rak sådan. Man slåss utmed en tänkt linje mellan sig själv och motståndaren och det är inte gärna man lämnar den linjen. Detta skall då ställas i kontrast med andra alviska stridskonster, där anfallen så gott som alltid går i spiral in mot motståndaren. [*Moment: Lelldorin. Tekniker: Avancerat anfall: stick, Precisionsanfall: närstrid, Ripost, Utspel.*]

Su'nai lyfali: Det alviska tvåhandssvärdet är unikt på många sätt, inte bara genom dess tillverkning utan även genom dess hantering. Till exempel är det så lätt att det kan hanteras i en hand och det är så smidigt att många lyfalifäktare mycket väl kan matcha en normal fäktare vad gäller snabbhet. Lyfalifäktning påminner väldigt mycket om den fäktning som många felaktigt tror används med tvåhandssvärd – väldiga svingar i vida cirklar – men trots detta är vapnet fruktansvärt snabbt. En alv kan med lätthet dra fram svärdet i tid för parering trots att det bärs på ryggen, vilket hade varit omöjligt med ett tyngre tvåhandssvärd. [*Moment: Lyfali. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Medföljning, Snabbdragning, Utspel.*]

Su'nai shel conornin: Shel conornin är en fäktningsteknik som bygger på strid med två niamhsvärd i kombination. Eftersom det krävs en hel del koordination mellan båda händernas rörelse ingår ofta undervisning i visha, ett alviskt stränginstrument, då just detta instrument kräver just att händerna koordineras till två olika uppgifter på två olika platser. Precis som den traditionella alvfäktningen är tvåhandsfäktningen mycket graciös och vacker att titta på. Tvåsvärdsfäktarna har ofta ännu högre status än de vanliga alvfäktarna eftersom deras musikaliska förmåga är hög – något som premieras hos kiriya. [*Moment: Niamh. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Två vapen, Rappt utfall, Utspel.*]

Su'nai visna: Den stora skillnaden mellan alvisk och vanarisk stavkamp är att alverna följer motståndarens vapen med staven, samt att de alltid håller staven mellan sig och motståndaren. [*Moment: Visna. Tekniker: Dubbelstöt, Medföljning, Tränat anfall: kross, Utspel.*]

Tirakuppfostran: Detta får stå som mall för den krigaruppfostran unga tiraker erhåller. Den är lite allmänt hållen i beskrivningen för att spelledaren skall kunna anpassa den efter sina behov och sin vilja. [*Moment: <Närstridsvapen> Tekniker: Bärsärk, Skrämma/hota, Stridsvråla.*]

Trukhuppfostran: Detta får stå som mall för den krigaruppfostran unga trukher erhåller. Den är lite allmänt hållen i beskrivningen för att spelledaren skall kunna anpassa den efter sina behov och sin vilja. [*Moment: <Närstridsvapen>. Tekniker: Bärsärk, Skrämma/hota, Stridsvråla.*]

Vägvaktsträning: Den sabriska vägvaktsträningen är huvudsakligen inriktad på att rida fort, sköta om sitt riddjur och till viss del även strida till häst. Syftet med det sista är att kunna skapa en öppning genom vilken man kan fly fältet. Endast fysiska praktexemplar väljs ut till vägvakter. Den som vill bli vägvakt måste också visa sig lojal mot konungen och riket, och dessutom ha en egen häst av god kvalitet. [*Moment: Stridssvärd, Riddarsköld Tekniker: Ridteknik, Tränat anfall: hugg, Utspel.*]

Zoriánkämpens väg: Stridskonsten härstammar egentligen inte från Zorián (vilken i enlighet med religionens lära inte brukade vapen) utan kom till under 1300-talet e.D., när orden för att effektivisera sin mission började utrusta sina riddare med rustningar och yxor. Valet av vapen kom sig av att yxorna var billigare och enklare att framställa än svärd och dessutom ägde så gott som alla bönder vedyxor eller andra sorters bilor. När så stridskonsten utvecklades kom samspelet mellan häst och riddare att bli allt viktigare. Zoriánkämparna har genom åren bevarat yxan som första vapen, men man tränar också med lans och sköld för att bättre kunna behärska tänkbara stridssituationer. Stridskonsten baseras på samspelet mellan riddare och häst. Ridteknik är den absolut viktigaste av teknikerna. [*Moment: <Yxa>, Riddarsköld. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Meditation, Ridteknik, Utspel.*]

Zoriánmunkens väg: I och med att den andliga grenen av Zoriánorden förbjuder bruket av egg- och stickvapen har man utvecklat ett eget vapen, nämligen zoriánstaven. Århundraden av träning och övningar med vapnet har resulterat i en stridskonst som används av alla Zoriánordens krigarmunkar. Stridskonsten är främst avsedd för försvarsstrid och dess utövare använder den oftast för att sätta sin fiende ur spel – inte för att dräpa honom. En välriktad attack mot ett ben eller svärdsarmen oskadliggör en fiende på ett enkelt och oblodigt sätt, dock väldigt smärtsamt. Ett nära samarbete med Soldarns alver har gjort att stridskonsten

influerats av den alviska fäktkonsten. Meditation och kontemplation är också viktiga ingredienser i stridskonsten. Endast genom bön kan själen sättas i balans – något som är mycket viktigt för bruket av Zoriánmunkens väg. [*Moment: Zoriánstav. Tekniker: Dubbelstöt, Meditation, Tränat anfall: kross, Utspel.*]

Zur-Khan: Den dvärgiska krigskonsten 'stå kvar' utförs med yxa. Det är en antik och vördad krigskonst som utövats av det stolta dvärgasläktet sedan urminnes tider. Zur-Khan har alltid ansetts vara den högsta av alla dvärgiska krigskonster och skickliga yxmästare har alltid mycket hög status i det dvärgiska samhället. Det typiska med utövandet är att dvärgen är så gott som stillastående medan dennes vapen utgör en mycket farlig och rörlig förlängning av den egna kroppen. Dvärgen står fast 'planterad' med båda fötterna stadigt i backen medan yxan far fram och tillbaka genom luften med dödliga sving och lömska anfall med handtaget. Hela yxan är ett vapen i händerna på en Zur-Khan-mästare! Särskilt effektiv är stridskonsten mot vilt och oorgansierat motstånd, exempelvis anstormande tiraker, vättar eller ryttare. Sämre fungerar den mot snabba tekniker, såsom den alviska fäktningen eller mot motståndare beväpnade med spjut eller långyxor. Att ha motståndaren 'under skinnet' är en förutsättning för effektiv Zur-Khan. [*Moment: Krell-Kharz, Phar-Iken. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Snabb återhämtning, Stå kvar, Utspel.*]



Ärkemagikerns stridskonst: Ärkemagikerns stridskonst har kommit att bli den konst som magiker, i den mån de överhuvudtaget ödslar någon tid på att lära sig strida, helst tenderar studera. Ärkemagikerns stridskonst utgår från de klassiska magikervapnen: svärdet och staven, men innefattar även en del mystiska element. Krigarmagiker anammar gärna ärkemagikerns stridskonst, eftersom den kombinerar värdighet med effektivitet. Vem var egentligen ärkemagikern? Ingen vet säkert, men många vill hävda att det var Diodactus Pyromanticus eller någon av hans lärjungar som utvecklade stridskonsten. Denna stridskonst är relativt vanlig hos de thalaskiska magikerna. [*Moment: Långsvärd, trästav. Tekniker: Fokus, Tränat anfall: hugg och kross, Utmanövrering, Utspel.*]

Unika stridskonster

Cirzatemplets beskydd: Cirzariddarna (Cirzacelanin) inom Cirzaorden (Cirzatilez) är Cirza-templets främsta resurs. De är religionens säkerhets-, informations- och underrättelsetjänst. Träningen är individuell för att passa varje individ så att individens förutsättningar tas tillvara på bästa sätt. Det finns tre Cirzaordnar, en i varje cirefaliskt land. Ordensmästaren är alltid landets stor-primas. Cirzariddarna är mytomspunna och legendariska för sin fanatism. Det finns historier om dem i nästan alla kulturer där cirefalierna har eller har haft intressen. Det cirefaliska folket kan alltid lita på att cirzariddarna gör sitt yttersta för att slå hårt och skoningslöst emot Cirzas fiender. Även om alla inom Cirzaorden är väl bevandrade i krigets konst så besitter de flesta långt mycket mer kunskap inom helt andra områden. Alla kan strida med svärd och sköld, skjuta med båge och armborst och rida i strid, men många kan också överleva i naturen, förklä sig till oigenkännlighet, leva som sjömän eller vara belevade kavaljerer på diplomatiska tillställningar. [*Moment: Cirzacald (räknas som ett slagsvärd), Radard, Razemon, Långbåge, Lätt armborst. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Precisionsanfall: närstrid, Ridteknik, Uppföljning, Utmanövrering, Utspel.*]

Drakbane: Dräparkulten i Colonan använder en egenhändigt utformad stridskonst i sin jakt på väktare och drakar. Den innehåller bland annat ett antal specialmanövrer som kan användas mot drakar, ty bland Dräparna finns faktiskt ett antal personer som kan titulera sig drakdödare. [*Moment: <Enhands-vapen>, <Sköld>, <Spjut>, Slunga. Tekniker: Avancerat anfall: hugg och stick, Drakdödare, Krigslist, Rappt utfall, Utspel.*]

Fionas värn: Rättvisans brödraskap är en riddarorden som kämpar mot orättvisor, för riddarens heder och rättvisa i världen. Orden leds av Fiona eller 'prinsessan' som hon också kallas – ett väsen av okänt ursprung, kanske en varelse ur Skugglandet. Stridskonsten och all den träning som hör till är i huvudsak inriktad mot att dra nytta av riddarens ideal och inneboende karaktär. Den som besegrar en fiende med Fionas värn bör om möjligt bespara den slagnes liv. [*Moment: Stridssvärd, Riddarlans, Riddarsköld. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Djärvhet, Mental koncentration, Ridteknik, Upptäcka fara, Utspel.*]

Ghor Hatzi: En mycket speciell stridskonst som bara finns i Khazim-Renk-Ghor och där bland de få elitkrigare som utbildas till enheten 'Ghors väktare'. Denna enhet består av ca 120 elitkrigare bland Ghors finaste och bästa krigare och det är en mycket stor ära att få vara med i gruppen. [*Moment: Krell-Kharz, Krell-Hirkharz, Kastyxa, Stor rundsköld. Tekniker: Avancerat*

anfall: hugg och stick, Precisionsanfall: närstrid, Utspel, Krigslist, Skrämma/hota, Stå kvar.]

Kafer-granasch: Granaschfäktningen är vacker och dödlig. De vassa sablarna virvlar runt i snabba, eleganta banor och tvingar hela tiden motståndaren att hålla sig på absolut helspänn. Minsta felsteg, blinkning eller störande svettdroppe betyder döden i en strid mot en granaschfäktare. Granascherna är Mûhads verkliga vapenmästare – ökenkrigare och mångalningar får ursäkta. De är krigare ut i fingerspetsarna och när de inte slåss så övar de. Endast zhaner kan bli granascher, och då efter många långa år av träning och lojalt tjänande av gudahärskarens kodex. Avfällingar skall enligt kodexen dräpas av sina forna vapenbröder. [*Moment: Mûhadinsabel. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Krigslist, Mental koncentration, Ridteknik, Två vapen, Utspel.*]

Manziiriskt klingmästeri: I den caseriska staden Marek Pomian (Mareks Frihamn) lever ett antal mycket kända cirefaliska vapenmästare av den släkt som kallas för Manziir. Medlemmar av släkten kan spåras bak till den ursprungliga cirefaliska erövringen av Asharina. Släkten Manziir har en liten akademi i Marek Pomian där ca 10 elever per år undervisas i denna speciella form av fäktning med melorsvärdet. Utbildningen ses som en mycket hård intensiv träning av verkliga elitkrigare som används för speciella insatser och för specialuppdrag för det cirefaliska folket. Kravet är en mycket hög fysisk kondition och mycket hög styrka främst i armar och kropp, men också i benen och inte minst i huvudet – dumskallar göre sig inga besvär. En stor del av utbildningen är också riktad mot religiösa ceremonier och dyrkan av gudomen Martari, jämte Cirza. En del av utbildningen innefattar ridträning och det är ganska vanligt att utexaminerade personer



hamnar i någon beriden mindre enhet senare. Det är vanligt att vissa utbildade personer även agerar som lärare för andra, på andra platser i Mundana för att på så sätt dra in pengar till den dyra utbildningen. Då lärs emellertid bara en bråkdel av alla tekniker ut. [*Moment: Melorsvärd, Radard, Razemon, Stridslans. Tekniker: Avancerat anfall: hugg och stick, Rappt utfall, Ridteknik, Snabbdragning, Två vapen, Utspel.*]

Martaris dräpande svärd: Den kände martarikultisten Azit Celan förfinade sin svärdsteknik till en stridskonst som numera behärskas av många av Martaris följare. Stridskonsten fokuserar på svärdsstrid, och då på ett unikt vapen som sägs bli ett med den som svingar det. [*Moment: <Svärd>. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Fokus, Krigslist, Vapenspecialisering, Utmanövrering, Utspel.*]

Naturens styrka: Det finns endast en lärare i stridskonsten Naturens styrka – eremiten Heeros. Heeros är en gänglig man från taupernas släkte. Han bär luftiga kläder, har ett kort hakskägg och en vass blick där de röda ögonen verkar stirra rakt in i betraktarens själ. Det händer att den eremitiske Heeros tar sig an en elev om denne visar sig ha huvudet på skaft, en envishet som en åsna och en känsla för balans och godhet som en rättrådig hjälte. Heeros själv är en ganska udda figur. Hans ålder är svårbestämd men det finns skrifter från området som omnämner honom för över 180 år sedan. De elever som har misslyckats under utbildningen nämner hur de under långa perioder bara fick läsa gamla krönikor, legender och berättelser från långt tillbaka. Speciellt en historia om några som kallas 'De fem' anses vara viktig. Men de få som har genomgått hela utbildningen blir aldrig sig själva igen – de blir allvarliga och ansvarstagande. De verkar på något sätt känna att det är deras uppgift att stävja all ondska på hela Mundana. [*Moment: Slag, Spark, Greppa, Kastkniv. Tekniker: Avancerade kast, Avancerat anfall: kross, Bedövande slag, Precisionsanfall: närstrid, Utmanövrering, Utspel.*]

Regelius fäktkonst: Den berömde jargiske duellanten Izman Regelius är fruktad för sin flinka svärdskonst. Det sägs att han då och då tar sig an elever, men att många av dem väljer att avsluta träningen i förtid på grund av de svåra manövrer och den hårda träning som krävs för att lära sig behärska svärdets konst. [*Moment: Stridssvärd. Tekniker: Avancerat anfall: hugg och stick, Precisionsanfall: närstrid, Rappt utfall, Ripost, Utspel, Snabbdragning.*]

Salye conor: 'Det Snabba Svärdets konst' lärs ut på ett fåtal ställen i världen, men inget slår att gå till källan direkt: stridskonstens uppfinnare är mäster Emrynn Loso'i, en av de äldre icke-inåtvända alverna i världen. Stridskonsten utmärker sig huvudsakligen genom att stansen är märkbart låg och att huggen alltid är otroligt snabba och ofta riktade nerifrån och uppåt. På så sätt kan även personer som inte är tunga eller starka få till kraftiga hugg genom att utnyttja lårmusklerna. [*Moment: Cinneach, Carwelan, Morchan. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Ripost, Rappt utfall, Snabbdragning, Två vapen, Utspel.*]

Solon Teris skytteteknik: Solon Teri är en av Mundanas främsta bågskyttar. Hans stridskonst baseras på många olika källor. Han utnyttjar det bästa ur alvisk teknik, sabrisk bågkonstruktion och västerländsk koncentration för att åstadkomma bästa möjliga resultat. Stridskonsten är i ständig utveckling och de elever Solon haft, har alla utvecklat egna varianter av stridskonsten.[*Moment: Hornbåge, Kortbåge, Långbåge. Tekniker: Avståndsvapen till häst, Balans, Mental koncentration, Målpunkter, Precisionsanfall: avstånd, Snabbskytte.*]

Su'nai lessa: Den alviska brottningen har kommit att bli mycket beryktad på senare tid. Det är en akrobatisk och estetiskt vacker stridskonst, som utnyttjar snabbhet, smidighet och motståndarens styrka. Fällningar och kast följs mer än gärna upp av armbågar på känsliga ställen, och man kan inte ens vara säker bakom 'brottaren' då det är mycket möjligt att det dyker upp en fot som sparkar luften ur lungorna på en. Det finns bara ett fåtal personer som lär ut den alviska brottningen, och bara en av dem är kvalificerad nog att lära ut hela stridskonsten, nämligen dess skapare, Liara Seleina. På grund av hennes koketta uppträdande kan hon mycket väl få för sig att neka att lära ut den till fula personer. [*Moment: Spark, Greppa. Tekniker: Avancerade kast, Bedövande slag, Medföljning, Hög spark, Rappt utfall, Utmanövrering.*]

Su'nai petya: Repfäktning är förmodligen en av de mest exotiska stridskonsterna i Mundana. Det finns helt enkelt inget vapen som ens liknar den alviska petyan. Den vanligaste användningen är att hålla ungefär halva repet i rörelse över huvudet med vänsterhanden och en fjärdedel i rörelse framför fäktaren med högerhanden. Pareringar och snabba utfall görs oftast med högerhanden medan vänsterhanden används för avståndsanfall och för att snärja motståndarens vapen. [*Moment: Petya. Tekniker: Avancerat anfall: kross, Avväpna, Kasta vapen, Krigslist, Rappt utfall, Utspel.*]

Su'nai vosia lyssi: Liljans Garde har en egen rigorös vapenträning. Den är i huvudsak defensiv, då syftet är att vinna tid så att de som de skyddar kan komma undan. Således är den träning som gardet får urtypen för den alviska träningen – den är i högsta grad baserad på respons och inte aktion. Dock skall man inte tro att den stridskonst som gardet får är ofarlig – tvärtom är den fruktansvärt effektiv med lyfalisvärdet i enhandsfattning och vicoshiran redo för sköldstötar, en teknik som Liljans Garde förmodligen är ensamma bland alver om att använda. Det långa svärdet ger dem räckvidd och moment, svärdets lätthet ger dem snabbhet och skölden ger dem skydd. [*Moment: Lyfali, Vicoshira. Tekniker: Avancerat anfall: hugg, Precisionsanfall: närstrid, Rappt utfall, Upptäcka fara, Utspel, Vaksamhet.*]

Sungs lära: Ryktet om krigarmunkarna från Sung har sedan länge spritt sig över de kända delarna av Mundana. Sungs munkar sägs vara skickligast i världen på att strida obeväpnade – något som kan bekräftas genom att titta närmare på deras stridskonst. En munk som behärskar Sungs lära kan utan svårighet besegra en fullt rustad krigare. Stridskonsten är inte speciellt snabb, snarare avvaktande. Anfallen är dock alltid mycket väl avvägda och kan bryta ben och krossa nervknutar om de utförs på rätt sätt. Stridskonsten innehåller även en hel del defensiva inslag som verkar för att snabbt och effektivt omintetgöra fientliga attacker. Stridskonsten lärs endast ut av Sungs munkar, men eftersom dessa ibland reser runt i Mundana för att sprida sin lära är det inte helt omöjligt att komma i kontakt med stridskonsten, även utanför Eumo. [*Moment: Greppa, Slag, Spark. Tekniker: Avväpna, Bedövande slag, Benbrytning, Kroppskontroll, Precisionsanfall: närstrid, Stålsättning.*]

Thalaskisk dödsdans: Denna mytomspunna stridskonst är känd för sin skönhet och precision, den lärs endast ut i Thalamurs huvudstad och är mycket ovanlig utanför landets gränser. Stridskonsten är baserad på långa svepande, eleganta rörelser som har sin grund i uråldriga danser vilket gör den väldigt vacker att titta på. En dödsdansare är mycket respekterad och räknas som en slags historieberättare som med dans och sång spelar upp många viktiga berättelser och legender från Thalamurs och Colonans historia. Danserna utförs antingen med det thalaskiska hederssvärdet eller med två stridssvärd. En av dödsdansens främsta utövare anses vara L'meas, magikraten Igar Agus främste konkubin. Dansarna är vanligen mycket skickliga akrobater och sångare men för att över huvudet taget få lära sig denna stridskonst måste man minst ha en färdighetschans på 15 i dans och ha det specialiserat på dödsdans. [*Moment: Thalaskiskt hederssvärd, Stridssvärd. Tekniker: Avancerat anfall: hugg och stick, Balans, Fokus, Målpunkter, Precisionsanfall: närstrid, Utmanövrering.*]

Sammanfattning av stridskonster

Nedan följer en sammanfattning av de stridskonster som presenteras i Vapenmästaren.

Allmänna stridskonster: Båg- och armborstträning (vanlig), Bärsärkagång (ovanlig), Drill med näststridsvapen (vanlig), Marinkåristträning (ovanlig), Militär spjutdrill (vanlig), Riddarträning (ovanlig), Stridsakademiutbildning (ovanlig), Ärkemagikerns stridskonst (ovanlig).

Alviska stridskonster: Ovadi leome (ovanlig), Salye conor (unik), Su'nai conornin (ovanlig), Su'nai ilivi (ovanlig), Su'nai ishani (ovanlig), Su'nai lelldorin (ovanlig), Su'nai lessa (ovanlig), Su'nai lyfali (ovanlig), Su'nai petya (unik), Su'nai shel conornin (ovanlig), Su'nai visna (ovanlig), Su'nai vosia lyssi (unik).

Ashariska stridskonster: Naturens styrka (unik), Solon Teris skytteteknik (unik).

Cirefaliska stridskonster: Cirefalisk fäktteknik (ovanlig), Cirzatemplets beskydd (unik), Manziiriskt mästeri (unik).

Damariska stridskonster: Nordanvindens storm (ovanlig).

Dvärgiska stridskonster: Ghor-Hatzi (unik), Lak-Fiz (ovanlig), Lukh-Tamez (ovanlig), Spaz-Rhitt (vanlig), Zur-Khan (ovanlig).

Jargiska stridskonster: Daaks arm (ovanlig), Jargisk arméträning (vanlig), Regelius fäktkonst (unik).

Sabriska stridskonster: Faulks vapenträning (vanlig), Mason an Turina (ovanlig), St. Eoboths teknik (ovanlig), Vägvaktsträning (vanlig).

Soldiska stridskonster: Zoriánkämpens väg (ovanlig), Zoriánmunkens väg (ovanlig).

Thalaskiska stridskonster: Thalaskisk dödsdans (unik).

Tirakiska stridskonster: Gûrderuppfostran (ovanlig), Tirakuppfostran (ovanlig), Trukhuppfostran (ovanlig).

Västerländska stridskonster: Dehji al Ged (ovanlig), Kafer-granasch (unik), Kafer-nîm (ovanlig), Kafer-trazad (ovanlig), Ranaqe (ovanlig), Sungs lära (unik).

Övriga stridskonster: Drakbane (unik), Fionas värn (unik), Martaris dräpande svärd (unik), Kamoriansk krigaruppfostran (ovanlig).

TEKNIKER

Tekniker är de olika specialknep och metoder som finns i en stridskonst. Teknikerna ger en utövare en fördel över någon som inte besitter kunskaper i stridskonster. Tekniker är dessutom det sätt och den filosofi som stridskonsten lär ut till utövarna. Det finns många olika tekniker vilka påverkar en utövare på olika sätt – vissa tekniker är offensiva i sin karaktär, andra är defensiva och en tredje typ kan bestå av helt icke-stridsmässiga inslag.

Att använda tekniker

Tekniker läggs till en stridskonst, ungefär som när man lägger till specialiseringar till färdigheter. Antingen så kan man den eller inte. Alla slag slås alltid mot färdighetschansen i stridskonsten. När man lärt sig en ny teknik så kan den användas för de moment som ingår i den aktuella stridskonsten. Tekniker kan inte användas med besläktade vapen.

Om man har lärt sig en teknik men inte finslipat den (se sidan 100) så är det möjligt att använda den men tärningsslaget är då två nivåer svårare (+Ob2T6).

Automatiska tekniker

Det finns två sorters tekniker – dels de 'vanliga teknikerna' och dels de 'automatiska teknikerna'. Vanliga tekniker används på samma sätt som färdigheter, det vill säga man slår ett svårighetsslag mot stridskonstens färdighetschans då man vill använda tekniken för ett moment. Automatiska tekniker är alltid närvarande hos användaren och kräver inget extra svårighetsslag av utövaren då de behövs, utan användaren deklarerar bara att han använder sig av tekniken. Observera att utövaren inte behöver använda sig de automatiska tekniker han besitter om han inte vill. Automatiska tekniker markeras med en asterisk (*) i teknikbeskrivningarna.

Att skapa nya tekniker [Frivillig regel]

Det är fullt möjligt för en spelledare, och i viss mån även en spelare, att skapa helt nya tekniker. Vad man då måste tänka på är att upprätthålla balansen först och främst. Om det börjar existera allt för många övermäktiga tekniker blir allt kaos och det finns en risk att allt blir ospelbart. Hellre för lite än för mycket.

När man skapar en ny teknik bör man fundera på vad man vill ha. Vilken stil den har och med vilken typ av stridskonst den bör kombineras. Är det en utveckling av en redan existerande teknik så bör den existerande tekniken vara ett kunskapskrav för att man skall kunna lära sig den nya tekniken. Därefter bör man bedöma hur komplicerad den är och bestämma en kunskaps- och poängkostnad. Sist skall man besluta vad som kommer att vara teknikens inlärningsslag.

När en vapenmästare uppnår färdighetschans 20 i sin stridskonst så behöver han ingen lärare för att lära sig tekniker. Han kan på egen hand öva in dessa även om det är mycket tidskrävande (se sidan 100). Vapenmästaren kan även skapa helt unika tekniker om spelledaren godkänner det och går då till väga som det beskrivs ovan. Alla stora vapenmästare har ofta ett antal hemliga tekniker som de inte lär ut annat än till sina närmaste och mest trogna elever (om ens det). Detta gör att man aldrig vet vad man kan förvänta sig från en vapenmästare.

Förklaring till tabell över tekniker

Teknik: En 'specialisering' som kan appliceras på momenten som ingår i stridskonsten. En asterisk efter teknikens namn (*) innebär att tekniken är automatisk. Anfallsslag måste dock slås som vanligt.

Inlärningsslag: När man lär sig en teknik under spelets gång måste man lyckas med ett inlärningsslag gentemot det attribut, den färdighet eller krav (exempelvis att man måste vara av en särskild ras) som står här. Om man inte lyckas med slaget lär man sig ej heller tekniken. Slagets svårighet varierar beroende på om man tränade eller undervisades i tekniken. Se sidan 100 för mer detaljer hur det går till att lära sig nya tekniker under spel. Observera att man skall slå under attributen eller färdigheten inte över som vid vanliga höjningsslag. När man skapar en rollperson från början och ger denne en stridskonst så skall man inte slå några inlärningsslag då dessa automatiskt anses vara lyckade. Om inlärningsslaget kräver en färdighet (exempelvis rida eller anatomi) så krävs det att rollpersonen har den färdigheten med ett minimum på färdighetschans fem (5) vilket kostar två (2) enheter att köpa om man inte har en grundchans i den.

Kunskapskrav: För att lära sig vissa tekniker krävs det att man har lärt sig en eller flera andra tekniker först. Till exempel kan man inte lära sig tekniken Avancerat anfall: hugg förrän man lärt sig tekniken Tränat anfall: hugg.

Poängkostnad: Detta är den kostnad för att köpa tekniken både när man konstruerar en egen stridskonst och när man köper tekniken (med enheter) via en färdig stridskonst

Kunskapskostnad: Detta värde (som anges inom parentes) anger teknikens kunskapskostnad. Kunskapskostnaden symboliserar hur komplicerad tekniken är att lära sig. När man köper en stridskonst lägger man ihop sin totala kunskapskostnad för alla tekniker i den stridskonsten. Den totala kunskapskostnaden får inte överstiga stridskonstens färdighetschans (se sidan 77). För att lära sig fler tekniker när man har nått sin färdighetsgräns krävs det att man tränar eller använder stridskonsten så att man blir bättre på sin färdighet. Observera att man endast kombinerar ihop kunskapskostnaden inom enskilda stridskonster. Om man har flera stridskonster räknar man ihop kunskapskostnaden för sig.

Kunskapskostnaden spelar även in på hur lång tid det tar att lära sig tekniker då den används för att multiplicera tidsåtgången (se sidan 100).

Teknik	Inlärningsslag	Kunskapskrav	Poängkostnad	Kunskapskostnad
Avancerat kast	(STY+RÖR)/2	–	2	(1)
Avancerat anfall (*): <H, K eller S**>	(STY+RÖR)/2	Tränat anfall	2	(2)
Avståndsvapen till häst	Rida	–	2	(2)
Avväpna	(STY+RÖR)/2	–	2	(2)
Avvärja projektil	(RÖR+SYN)/2	–	3	(3)
Balans (*)	RÖR	–	2	(3)
Bedövande slag	RÖR	–	2	(1)
Benbrytning	STY	–	2	(1)
Bärsärk	Aggression	–	1	(0)
Djärvhet (*)	VIL	–	2	(3)
Drakdödare (*)	Anatomi (drakar)***	–	3	(2)
Dubbelstöt	RÖR	–	1	(1)
Dödande anfall (*)	(RÖR+SYN)/2	Avancerat anfall	2	(2)
Fakirkonst (*)	VIL	Stålsättning	3	(3)
Fokus (*)	(PSY+VIL)/2	–	3	(3)
Formationsstrid (*)	Stridsvana	–	1	(1)
Fällning	RÖR	–	2	(2)
Hoppteknik	Hoppa	–	2	(2)
Hög spark	RÖR	–	2	(1)
Kasta vapen	RÖR	–	2	(1)
Kraftfokus (*)	(PSY+VIL)/2	Fokus	3	(5)
Krigslist (*)	Stridsvana	–	2	(2)
Kroppskontroll	VIL	–	2	(2)
Medföljning (*)	RÖR	–	2	(2)
Meditation	(PSY+VIL)/2	–	2	(2)
Mental koncentration	(PSY+RÖR)/2	–	2	(2)
Momentspecialisering (*): <Moment>	Stridskonsten	–	1	(1)
Mystisk kroppskontroll	VIL	Kroppskontroll	2	(3)
Målpunkter (*)	Anatomi***	–	2	(2)
Mästaranfall (*): <H, K eller S**>	(STY+RÖR)/2	Avancerat anfall	4	(4)
Mästarkast	(STY+RÖR)/2	Avancerat kast	3	(3)
Mästarutfall (*)	RÖR	Rappt utfall	3	(3)
Perfektionism (*)	(RÖR+SYN)/2	Precisionsanfall	4	(5)
Precisionsanfall: <närstrid eller avstånd>	SYN	–	1	(1)
Rappt utfall (*)	RÖR	–	1	(1)
Ridteknik	Rida	–	2	(1)
Ripost	RÖR	–	2	(2)
Skrämma/hota	Aggression	–	1	(0)
Skrämma/lugna djur (*)	Djurlära	–	2	(2)
Snabbdragning	RÖR	–	2	(1)
Snabbskytte	RÖR	–	3	(2)
Snabb återhämtning (*)	TÅL	–	2	(2)
Stridsvråla	(TÅL+VIL)/2	–	1	(0)
Stå kvar (*)	Måste vara dvärg	–	2	(2)
Stålsättning (*)	VIL	–	2	(3)
Tränat anfall (*): <H, K eller S**>	(STY+RÖR)/2	–	1	(1)
Tungt anfall (*)	STY	–	1	(1)
Två vapen (*)	RÖR	–	2	(3)
Uppföljning	(RÖR+SYN)/2	–	1	(1)
Uppresning	RÖR	–	2	(2)
Upptäcka fara	Stridsvana	–	3	(3)
Utmanövrering	(RÖR+ Stridsvana)/2	–	2	(2)
Utspel (*)	RÖR	–	1	(1)
Vaksamhet (*)	SYN	–	2	(3)
Vapenaffinitet (*)	PSY	Momentspecialisering	4	(5)
Viktutnyttjande (*)	Stridskonsten	–	2	(2)

* Automatisk teknik.
** H, K eller S står för Hugg, Kross, eller Stick.
*** Färdigheten beskrivs i boken 'Vandöda & Nekromanti', byt mot läkekonst (kirurgi) om spelledaren inte har den modulen.

Tabell V-32: Lista över tekniker, deras inlärningsslag, poängkostnad samt kunskapskostnad.

Teknikbeskrivningar

Här nedan beskrivs teknikerna var för sig med regler och funktioner. De är skrivna i bokstavsordning. För övrig information om teknikerna se den tabellen på sidan innan. Särskilda regler står kursiverade inom en hakparentes i botten av stridskonsten.

Avancerat kast: Tekniken Avancerat kast är långt mer raffinerad än slagsmålsmotsvarigheten. Det kräver att anfallaren har greppat försvararen. Båda personerna slår ett normalt slag (Ob3T6) mot stridskonsten där den här tekniken ingår eller ett svårt slag (Ob4T6) mot (STY+TÅL/2), om försvararen inte har en stridskonst där Avancerat kast eller Mästarkast ingår som teknik. Får anfallaren högre effekt än försvararen bjuds försvararen på en lufttur, annars står båda kvar. Anfallaren har dessutom kvar sitt grepp. Anfallaren väljer om kastet skall vara högt eller lågt. Ett lågt kast placerar försvararen vid fötterna, liggande, och han är fortfarande greppad av anfallaren. Ett högt kast skickar iväg försvararen på en flygtur på 1T6/2+1 meter, varpå han får Ob2T6 i krosskada i ett träffområde. Försvararen räknas också som liggande. Greppet går naturligtvis förlorat. Man kan enbart utföra Avancerat kast på motståndare som är människolika (till exempel människor, alver, vulfen och så vidare) och som inte är mer än ca en halvmeter längre än en själv. Avancerat kast går heller inte att utföra på motståndare som är mer än cirka 50 kg tyngre än en själv.

Avancerat anfall: <hugg, kross eller stick> (*): Utövaren är mycket skicklig på att hantera sitt vapen och vet hur man använder det för att tillfoga så mycket skada som möjligt. All skadeverkan från <hugg, kross eller stick>-skador med vapnet ökar med +Ob1T6. Avancerat anfall ersätter Tränat anfall. [*Kräver: Tränat anfall.*]

Avståndsvapen till häst (*): Tekniken omfattar skytte med alla former av avståndsvapen från ryggen av ett riddjur. Tekniken gör att man inte behöver slå några färdighetsslag för Rida för att skjuta med avståndsvapen.

Avväpna: Avväpna kan användas om någon anfaller rollpersonen, eller om denne anfaller någon som parerar med ett vapen. Tekniken används som en anfalls- eller försvarsvariation till ett anfall eller en parering. Svårigheten är vanligen normal (Ob4T6) men om motståndaren håller sitt vapen i tvåhandsfattning medan den som skall avväpna håller sitt vapen med enhandsfattning ökar svårigheten ytterligare en nivå (+Ob1T6). Får rollpersonen högre effekt än sin motståndare lyckas han avväpna honom. Resultatet blir att motståndarens vapen flyger iväg 1T6 meter. Tekniken kan enbart användas mot ett annat närstridsvapen.

Avvärja projektil: Rollpersonen kan slå undan olika typer av projektiler med sitt närstridsvapen. Detta gäller även pilar och armborstlod. Att avvärja ett kastvapen har en normal svårighet (Ob3T6), medan det är svårt (Ob4T6) att avvärja pilar och mycket svårt (Ob5T6) att avvärja armborstlod.

Balans (*): Rollpersonen kan befinna sig på nästan hur smala ytor som helst och ta sig fram obehindrat på dessa. Om han tvingas att slåss måste han lyckas med ett svårighetsslag (räknas ej som en manöver) per runda mot stridskonsten för att hålla sig kvar – svårigheten är Ob1T6 för balkongräcken, taknockar och bjälkar, Ob2T6 för trädgrenar, Ob3T6 för ankartrossar och Ob4T6 för rep. En person utan tekniken Balans, som har två nivåer svårare (+Ob2T6) på respektive manöver.

Bedövande slag: Ett lyckat obeväpnat anfall som träffar i buken, bröstkorgen eller huvudet, resulterar i att motståndaren får Grundskada (kross) i skadeverkan. Blir skadeverkan högre än eventuellt pansar skall offret slå ett Chockslag som är två nivåer (+Ob2T6) högre än normalt. Misslyckas Chockslaget blir offret medvetslöst och faller ljudlöst ihop. Man kan inte slå snabba eller kraftfulla Bedövande slag. En rollperson som har blivit medvetslös på detta sätt får slå ett normalt Chockslag för att vakna var tionde minut. För varje tio-minutersperiod sänks svårigheten för att vakna med en nivå (–Ob1T6).

Benbrytning: Benbrytning är en anfallsvariation som man utför med en spark eller ett slag. Kravet för att benbrytning skall fungera är att man måste träffa det delområdet som man siktar på före det man slår på träfftabellen. Misslyckas man med att träffa valt delområde fungerar inte benbrytningen och dessutom halveras skadeverkan. Ett lyckat slag innebär att man har större chans att få in en ren träff som knäcker ett ben i motståndarens kropp. Lyckas anfallet och reducerad skadeverkan blir högre än noll, får offret minst en extraskada även om den vanliga skadeverkan som anfallet gav egentligen inte medförde en extraskada. Benbrytning kan kombineras med Hög Spark. Effekten av en lyckad benbrytning är att offret får resultatet ’benpipa’ på extraskadetabellen (kross) om träffen tar i en arm eller ben, ’revben’ i bröstet, ’inre blödning’ i magen och skrevet. Tar träffen i ansiktet får offret extraskadan ’brutet kindben’, i skallen ’krossad skalle’ och i halsen ’nackkotor’. Slå eventuell Brytrisk med en tärning högre svårighet (+Ob1T6).

Bärsärk: Bärsärkaraseriet kan aktiveras när man öppnar striden eller om man blir skadad, med ett normalt (Ob3T6) slag mot stridskonsten. Man öppnar porten till sina inre aggresioner och låter den sanslösa vreden ta överhanden. Rollpersonen lägger till +Ob1T6+2 till alla skador som ges. En bärsärk gör alltid antingen kraftfulla anfall eller motanfall – aldrig några andra handlingar. All utmattning dubblas men han drabbas aldrig av utmattningens svårighetsökning (han skall naturligtvis kryssa i utmattningsstapeln ändå) under bärsärksraseriet. Bärsärken får även två nivåer (–Ob2T6) enklare på Chockslag (dock inte på Dödsslag) och han fortsätter att slåss tills alla fiender har tagit slut. Dessutom är alla VINIT-slag för bärsärken en nivå (–Ob1T6) lättare och svårighetsmodifikationerna på grund av Smärta är en nivå (–Ob1T6) lägre. Man kan inte kombinera tekniken Bärsärk med den frivilliga regeln om Raserianfall på sidan 118 i Eons grundregler. Det krävs ett normalt PSY-slag (Ob3T6) för att lugna ner sig efteråt. Misslyckas det går man på närmaste levande varelse, inklusive vänner. Han får dock slå ett nytt PSY-slag varje stridsrunda för att lugna ned sig. Om slaget misslyckas och det inte finns några mänskliga varelser i närheten anfaller bärsärken allt levande och allt som ser ut att kunna gå sönder. När man lyckas komma ur bärsärksraseriet har man en nivå (+Ob1T6) extra i svårighet på allt man gör på grund av skakningarna efteråt, utöver svårighetsökningarna av utmattning. Skakningarna pågår lika många minuter som antalet rundor som man var bärsärk. Har man tekniken snabb återhämtning halveras tiden man har skakningarna. [*Att träna till bärsärk kräver inte lärare eller att man har färdighetschans 20 i stridskonsten. Det tar 40 timmar och slaget mot Aggresion är på Ob4T6*]

Djärvhet (*): Konsten att hålla tillbaka sin rädsla genom ett självsäkert beteende i strid. Den som besitter tekniken djärvhet har alltid två nivåer enklare (–Ob2T6) på alla slag för att undertrycka rädsla (gäller bland annat för slag mot VIL om man utsätts för tekniken Skrämma/hota). Djärvheten tar sig även uttryck i att rollpersonen strider mer offensivt och har alltid en nivå lättare (–Ob1T6) på att ta över initiativet i underläge. En nackdel är att alla försvarsmanövrer blir en nivå svårare (+Ob1T6) när denna teknik används.

Drakdödare (*): En teknik särskilt framtagen för strid mot drakar. Denna teknik innebär att utövaren besitter kunskaper om var på draken man skall sikta för att ge så grava skador som möjligt. För att använda tekniken säger rollpersonen att han vill göra det och väljer att sikta på ett delområde. Träffar han detta utvalda delområde skall alla eventuella extraskador som fås fram slås med Ob1T6 (resultat över tio räknas som tio) istället för 1T10 för att symbolisera bättre placerade träffar. Missar slaget men anfallet ändå träffar (regeln för missad måttning) halveras skadeverkan och eventuella extra skador slås med 1T10 som vanligt. Denna teknik kan enbart användas mot drakar eller drakliknande varelser och är exremt sällsynt.

Dubbelstöt: Rollpersonen kan göra två stötar med en trästav i samma handling. Man gör en stöt med varje ände och varje stöt måste riktas mot samma mål. Båda stötarna gör alltid normal skadeverkan. Anfallen är alltid snabba (se sidan 129 i regelboken). Observera att Dubbelstöt också går att använda tillsammans den alviska visna-staven och den järnskodda zoriánstaven, dock ej tillsammans med spjut eller stångvapen. Dubbelstöt kan inte användas tillsammans med teknikerna Tränat anfall, Avancerat anfall eller Mästaranfall.

Dödande anfall (*): Rollpersonen är tränad att träffa vinkelrätt mot skelettet med så rena träffar som möjligt. Detta ökar chansen att man lyckas amputera något på motståndaren. Amputationsrisken ökar alltid med en nivå (+Ob1T6). Detta innebär att det finns amputationsrisk även om man inte har några extraskador. Dödande anfall kan endast göras med ett huggvapen genom ett hugganfall.

Fakirkonst (*): Rollpersonen har lärt sig att kontrollera skador och smärta genom stor mental ansträngning och kroppsligt gissel. Vanliga metoder är att vandra på glödande kol, driva spikar och nålar genom sitt hud och kött eller att hänga upp sig i krokar. Alla rollpersonens chockslag är en nivå lättare (–Ob1T6) och likaså är alla svårighetsökningar på grund av smärta en nivå lägre (–Ob1T6). Observera att denna teknik inte går att kombinera med bärsärkargång eller raserianfall då personen måste hålla sitt sinne kallt för att kunna dra nytta av sin fakirkonst. [*Kräver: Stålsättning*]

Formationsstrid (*): Formationsstrid är en automatisk teknik som endast kan användas då man strider med stångvapen i en formation med minst tio mans bredd och fem mans djup. Fördelen med att strida i formation är dels att man kan ta stöd av andra medlemmar i formationen och dels att man tillsammans gör det svårt för fienden att tränga igenom muren av spjut eller bilor. Motståndaren har alltid en nivå svårare (+Ob1T6) på att vinna initiativet (både när han öppnar striden och när han försöker återfå ett förlorat initiativ) när han strider mot någon som behärskar formationsstrid.

Fokus (*): När rollpersonen befinner sig i en svår situation kan han använda tekniken fokus som en sista utväg för att ta sig ur knipan. Rollpersonen koncentrerar sig till det yttersta i sina anfall, vilket gör det en nivå enklare (–Ob1T6) att träffa. För varje anfall med fokus får rollpersonen tio poäng (+10) utmattning på grund av den mentala ansträngningen. Fiender som skall slå för VINIT får också en nivå enklare (–Ob1T6) på sina slag mot en som använder fokus.

Fällning: Rollpersonen fäller sin motståndare om han lyckas med ett motståndsslag. Rollpersonens svårighet är normalsvår (Ob3T6) och motståndarens svårighet är även den normalsvår (Ob3T6). Slagen görs mot stridskonsten, alternativt attributet RÖR. Fällningen gör dock ingen skada.

Hoppteknik: Ett hoppande anfall utnyttjar hela kroppens energi på ett mer effektivt sätt. Antingen används den direkt på vägen upp, eller i form av rörelseenergi på vägen ner. Hoppteknik räknas som en handling. Man slår ett normalt slag (Ob3T6) för Stridskonsten – effekten, positiv eller negativ, modifierar skadeverkan i ett direkt efterföljande anfall. Naturligtvis måste även själva anfallet lyckas – misslyckas det får fienden en nivå (–Ob1T6) lättare att vinna initiativet (VINIT), då man är i obalans när man landar. Hoppteknik kan inte kombineras med Hög spark.

Hög Spark: Med denna teknik kan en anfallare göra en obeväpnad attack med en spark som är riktad mot överkroppen. Man kan lägga på några ytterligare anfallsvariationer till sparken, utöver de vanliga (snabba eller kraftfulla) – en hög spark med sats (till exempel rundspark) ger +Ob1T6 extra i skada, men VINIT-svårigheten minskar för motståndaren med en nivå (–Ob1T6). En hoppande spark är en nivå (+Ob1T6) svårare att utföra, men ger +Ob1T6 extra i skada. Kombineras dessa till en hoppande rundspark gör man +Ob2T6 extra i skada men motståndaren för en nivå lättare (–Ob1T6) på VINIT och man har en svårighet som är en nivå (+Ob1T6) högre för att träffa. Hög spark kan kombineras med tekniken Kross, men inte med tekniken Hoppteknik. Alla tekniker sammanfattas med svårighet, skademodifikation och VINIT-modifikation i tabell V-33.

Alternativ	Skada	Svårighet	VINIT
Med sats	+Ob1T6	–	–Ob1T6
Hopp	+Ob1T6	+Ob1T6	+0
Hopp och med sats	+Ob2T6	+Ob1T6	–Ob1T6

Tabell V-33: Alternativ till tekniken Hög spark.

Kasta vapen: Utövaren kan hiva iväg vapnet mot sina motståndare. Räckvidderna är [1 – Bas/3 – 2xBas/3 – Bas] meter, och svårigheterna är Ob3T6, Ob3T6, Ob4T6 respektive Ob5T6. 'Bas' beräknas som STY/vapnets vikt. Avrunda alla siffror nedåt som vanligt. Skadan räknas som stick (dock kross för krossvapen och hugg för yxor) för vapnet ifråga, och minskar med ett (1) poäng per avståndsgräns. Anfallet räknas som ett kastvapen och kan undvikas eller försvaras som vanligt. Tekniken kan också användas för att kasta ett vapen till en allierad, som då får mycket lättare att fånga det och använda det med en gång. Om tekniken lyckas kan mottagaren fånga det. Det krävs ett slag med svårighet beroende på avståndet för den här tekniken för att kasta rätt och mottagaren måste klara ett

normalt slag (Ob3T6) mot RÖR för att kunna fånga det. Lyckas det kan mottagaren använda vapnet i samma runda – men själva mottagandet räknas som en handling. Misslyckas kastarens slag ökar svårigheten att fånga vapnet med en nivå (+Ob1T6) och vapnet får ej användas förrän nästa runda.

Kraftfokus (*): När rollpersonen befinner sig i en svår situation kan han använda tekniken kraftfokus som en sista utväg för att ta sig ur knipan. Rollpersonen fokuserar all kraft i sina anfall, vilket ökar skadeverkan med +Ob2T6. För varje anfall med kraftfokus får rollpersonen tio poäng (+10) utmattning på grund av den mentala ansträngningen. Tekniken kan kombineras med fokus, och varje anfall ger då rollpersonen hela tjugo poäng (+20) utmattning. [*Kräver: Fokus.*]

Krigslist (*): En defensiv krigslist (det vill säga om utövaren är Försvarare) sänker fiendens Insiktschans med två (–2). En offensiv krigslist (det vill säga om utövaren är Anfallare) höjer den egna Insiktschansen med två (+2).

Kroppskontroll: Förmågan att styra andningen, hjärtslagen, och öka den fysiska prestationsförmågan. Med ett lyckat normalsvårt (Ob3T6) slag mot stridskonsten höjs STY och TÅL temporärt med en poäng (+1) i Ob1T6+2 rundor. Dessutom får rollpersonen en extra kolumn i Utmattningssektionen under samma period.

Medföljning (*): Medföljning innebär att utövaren hela tiden håller sitt vapen mellan sig och sin motståndare. Detta är ett mycket defensivt förhållningssätt som gör att man som försvarare får en nivå (–Ob1T6) lättare på alla former av försvar, inklusive undvikanden. Å andra sidan ökar ens egna svårighet för VINIT med en nivå (+Ob1T6). Medföljning räknas inte som en handling och försvararen bestämmer själv varje runda om han vill använda tekniken.

Meditation: Denna teknik används inte under strid utan i lugn och ro. Rollpersonen måste lyckas med ett svårt slag (Ob4T6) mot stridskonsten för att lyckas. Lyckas slaget får rollpersonen tillbaka en poäng Trauma. Man får försöka flera gånger – varje försök tar en timme. Man kan maximalt läka en poäng Trauma genom meditation per normal läkningsperiod. Misslyckas slaget händer ingenting – fumlas slaget har rollpersonen fått en tillfällig kris och kommer misslyckas med varje meditationsförsök under Ob1T6 dygn. Lyckas slaget perfekt läks Ob1T6 poäng Trauma.

Mental Koncentration: Denna teknik räknas som en försvarsvariation till manövern vila eller defensiv vila. Rollpersonen skall varje runda slå ett normalt slag (Ob3T6) mot stridskonsten – lyckas slaget får rollpersonen en nivå lättare (–Ob1T6) på alla instinktiva försvar som rollpersonen eventuellt utför. Modifikationen gäller tills dess att rollpersonen blir träffad eller slutar använda sig av vila eller defensiv vila.

Momentspecialisering: <Moment> (*): Fungerar som för de vanliga reglerna för specialisering av vapen, men rollpersonen kan enbart specialisera vapen, anfallssätt eller sköldar som finns under 'Moment'. En momentspecialisering i vapnet innebär det sedvanliga +1 på färdighetschansen när man använder vapnet, skölden eller anfallssättet. En stridskonst kan innehålla lika många momentspecialiseringar som det finns moment.

Mystisk kroppskontroll: Förmågan att på nära nog mysteriös väg styra andningen, hjärtslagen, och öka den fysiska prestationsförmågan. Med ett lyckat normalsvårt (Ob3T6) slag mot stridskonsten höjs STY och TÅL temporärt med 1T6/2 i Ob1T6+2 rundor. Dessutom får rollpersonen en extra kolumn i Utmattningssektionen under samma period och alla Chockslag och Dödsslag blir en nivå enklare (–Ob1T6). Mystisk kroppskontroll ersätter Kroppskontroll. [*Kräver: Kroppskontroll.*]

Målpunkter (*): Denna teknik innebär att utövaren besitter kunskaper om var på motståndaren man skall sikta för att ge så grava skador som möjligt. För att använda tekniken säger rollpersonen att han vill göra det och väljer att sikta på ett delområde. Träffar han detta utvalda delområde skall alla eventuella extraskador som fås fram slås med Ob1T6 (slag över tio räknas som tio) istället för 1T10 för att symbolisera bättre placerade träffar. Missar slaget men anfallet ändå träffar (regeln för missad måttning) halveras skadeverkan och eventuella extra skador slås med 1T10 som vanligt. Denna teknik kan enbart användas mot människor eller människoliknande varelser, maximalt ca en meter längre än utövaren.

Mästaranfall: <hugg, kross eller stick> (*): Utövaren är mästerligt skicklig på att hantera sitt vapen och vet hur man använder det för att tillfoga så mycket skada som möjligt. All skadeverkan från <hugg, kross eller stick>-skador med vapnet ökar med +Ob1T6+2. Mästaranfall ersätter Avancerat anfall. [*Kräver: Avancerat anfall.*]

Mästarkast: En fulländad variant av Avancerat kast. Ett högt kast skickar iväg försvararen 1T6/2+2 meter, varpå han får Ob3T6 i krosskada i ett träffområde. Mästarkast ersätter Avancerat kast. [*Kräver: Avancerat kast.*]

Mästarutfall (*): Med ett mästarutfall ökar chansen markant att rollpersonen lyckas vinna initiativet om han öppnar striden. Rollpersonen får två nivåer lättare (–Ob2T6) på svårighetsslaget på VINIT när han öppnar striden. En liten nackdel kan dock vara att om rollpersonen vinner så måste det första anfallet ha anfallsvariationen 'snabbt'. Mästarutfall ersätter Rappt utfall. [*Kräver: Rappt utfall*]

Perfektionism (*): Endast de främsta mästarna besitter denna utsökta teknik som allt som oftast resulterar i eleganta vinster mot motståndare som, även om de är goda stridsmän, framstår som nästan klumpiga i jämförelse. Den som besitter tekniken genomför perfekt utförda handlingar om 1) slaget ifråga dels lyckas och 2) dels alla tärningar med undantag för högst två (!) utfaller med en etta (gäller innan eventuella Ob-slag). Om tärningsslaget endast består av en (1) tärning gäller att tärningen skall utfalla med '1', '2', '3' eller '4'. Om tärningsslaget består av två tärningar gäller att båda tärningarna skall utfalla med '1', '2', '3' eller '4'. Observera att detta enbart gäller för slag mot moment i stridskonsten. [*Kräver: Precisionsanfall*]

Precisionsanfall: <närstrid eller avstånd> (*): En krigare som är tränad i precisionsanfall koncentrerar sig på att träffa rätt snarare än hårt eller snabbt. Ett anfall mot ett träffområde görs utan svårighetsökning om man har tekniken. Ett anfall mot ett delområde är bara en nivå svårare (+Ob1T6). Anfall mot glipor i rustningen är bara två nivåer (+Ob2T6) svårare. En nackdel är att skadeverkan minskar med två (–2) om man använder Precisionsanfall.

Rappt utfall (*): Med ett rappt utfall ökar chansen att rollpersonen lyckas vinna initiativet om han öppnar striden. Rollpersonen får en nivå lättare (–Ob1T6) på svårighetsslaget på VINIT när han öppnar striden. En liten nackdel kan dock vara att om rollpersonen vinner så måste det första anfallet ha anfallsvariationen 'snabbt'.

Ridteknik: Utövaren vet hur man för ett riddjur i strid – han får en nivå (–Ob1T6) lättare på alla Rida-slag i en direkt stridssituation (gäller reglerna 'strid från riddjur', 'anfall med riddjur', 'lansanfall i hög fart' och 'tillbakaknuffning för ryttare', se sidan 120 i regelboken).

Ripost: En ripost är en försvarsvariation till parering, vilket innebär en lyckad parad följt av ett mycket snabbt och snärtigt motanfall med det vapen som man parerar med. Man slår ett slag för varje manöver men de räknas bara som en handling. Det är enbart om pareringen lyckas som man slår ett normalt slag (Ob3T6) mot stridskonsten för att se om motanfallet lyckas. Lyckas pareringen ger motanfallet halv skadeverkan, utöver att det är 'snabbt'. En ripost kan enbart utföras med ett enhandsvapen som har ett SI på 3 eller mer (detta gäller SI för involverad strid, att vinna tillbaka initiativet, alltså den andra siffran, den efter snedstrecket).

Skrämma/hota: Genom att kallt stirra motståndaren i ögonen kan man få ett psykologiskt övertag. Utövaren slår ett normalt slag (Ob3T6) för stridskonsten, medan motståndaren slår ett normalt slag (Ob3T6) för sin motsvarande stridskonst där 'Skrämma/hota' ingår eller ett svårt slag (Ob4T6) mot VIL. Den som får högst effekt får en nivå lättare (–Ob1T6) på VINIT-slaget när det gäller att öppna striden. Detta gäller inte alla typer av fiender. Själlösa vandöda, djur, elementarvarelser samt monster med relativt PSY berörs inte av denna teknik. [*Att träna skrämma/hota kräver inte lärare eller att man har färdighetschans 20 i stridskonsten. Det tar 40 timmar och slaget mot aggresion är på Ob4T6*]

Skrämma/lugna djur (*): Utövaren vet hur man på bästa sätt nalkas ett djur eller ett monster för att slippa bli anfallen av det. Alla reaktionsslag för djuret blir två nivåer svårare (+Ob2T6). Tekniken kan användas mot alla djur och monster med relativ PSY men den fungerar inte på vandöda eller elementarvarelser. Särskilda modifikationer kan gälla om varelsen känner sig hungrig eller är hotad av sin omgivning.

Snabbdragning: Ett lyckat slag för tekniken innebär att man kan dra och använda vapnet i samma rörelse. Svårigheten är lätt (Ob2T6) för alla enhandade vapen och normal (Ob3T6) för alla tvåhandsvapen. Svårigheten modifieras med +Ob1T6 om vapnet sitter på ryggen och med +Ob2T6 om det är svåråtkomligt innanför kläderna eller pansaret.

Snabbskytte: Med ett lyckat normalsvårt (Ob3T6) slag mot stridskonsten kan man ladda sitt armborst en runda snabbare än normalt. Bågskyttar och slungskyttar kan använda denna teknik för att avlossa två pilar eller stenar per runda till samma svårighet (vanligtvis normalsvår Ob3T6) som om de avlossat en (1), men då är svårigheten mot stridskonsten svår (Ob4T6) när man slår mot stridskonsten för att lyckas med sitt Snabbskytte.

Snabb återhämtning (*): Denna teknik gör att utövaren har bra kontroll över sin kropp och vet hur man skall andas på bästa sätt. Effekten av det är att när utövaren väljer någon av manövrerna vila eller defensiv vila så återhämtas dubbelt så



mycket utmattning per runda, i normala fall två kryss utmattning i stället för ett kryss per runda.

Stridsvråla: Stridsvråla innebär att man får sin motståndare temporärt ur fattning genom att gallskrika honom rakt i ansiktet. När man öppnar striden använder man den här tekniken för att vinna initiativet – istället för att slå mot det vanliga värdet på VINIT slår man mot stridskonstens färdighetschans. Detta fungerar enbart när man verkligen vrålar, vilket är ganska trist vid smygande anfall och om man råkar vara hes efter föregående dags sjöslag. Observera att detta inte fungerar på alla typer av fiender. Själlösa vandöda och elementarvarelser är helt oberörda. Om man kämpar mot dessa typer av varelser så är man tvungen att slå ett vanligt VINIT-slag.[*Att träna Stridsvråla kräver inte lärare eller att man har färdighetschans 20 i stridskonsten. Det tar 40 timmar och slaget mot Aggression är på Ob4T6*]

Stå kvar (*): Tekniken Stå kvar är en dvärgspecialitet som fungerar väl ihop med deras bastanta kroppsbyggnad. Tekniken går helt enkelt ut på att man står fast på en plats så bastant som möjligt och undviker att bli tillakaknuffad. Man lägger till halva färdighetschansen i stridskonsten till medelvärdet av (STY+TÅL) när man kontrollerar om rollpersonen blivit tillbakaknuffad (se regelboken sidan 115). Tekniken fungerar mot alla typer av situationer där man kan bli tillbakaknuffad (undantaget hästryggen).

Stålsättning (*): Smärtkontroll är en viktig del av tekniken och man får bokstavligen lida för att bli en mästare i konsten att förtränga smärta. Genom mental träning och diverse plågsamma metoder har man lärt sig att betvinga en stor del av den smärta som man drabbas av. De som behärskar tekniken Stålsättning får en extra kolumn på Smärtsektionen. Många som har lärt sig stålsättning går vidare och utvecklar tekniken fakirkonst som är som stålsättning fast ett steg längre.

Tränat anfall: <hugg, kross eller stick> (*): Utövaren är skicklig på att hantera sitt vapen och vet hur man använder det för att tillfoga så mycket skada som möjligt. All skadeverkan från <hugg, kross eller stick>-skador med vapnet ökar med +2.

Tungt anfall (*): Utövaren koncentrerar sig på att lägga all sin tyngd bakom anfallen. Alla kraftfulla anfall (se regelboken sidan 129) gör ytterligare +2 i skadeverkan. Ett tungt anfall ger alltid tre poäng (+3) utmattning per utövande. Denna teknik är populär bland krigare som använder tvåhandsvapen och inom diverse tirakstammar.

Två vapen (*): Rollpersonen kan strida med två vapen samtidigt. Rollpersonen får en extra handling i strid om rollpersonen använder två enhands närstridsvapen eller ett enhands närstridsvapen och en sköld. De vapen som får användas i två vapen-kombinationer är de som ingår i stridskonsten under 'Moment'. Föremålet i rollpersonens sämre hand (vänster hand för en högerhänt och tvärtom) kan användas för att antingen anfalla en extra gång (utan svårighetsökning) i slutet av rundan eller för att försvara sig med en parering eller blockering. Att använda ett föremål i den sämre handen ger ingen extra svårighetsökning när man har tekniken två vapen. Vad rollpersonen väljer att göra med respektive hand måste bestämmas i rundans början.

Uppföljning: En uppföljning är en extra attack direkt efter den första. Om det första anfallet lyckades och målet blev tillbakaknuffat (se sidan 115 i regelboken) får rollpersonen genast utföra ett extra snabbt anfall (se sidan 129 i regelboken) på normal träffnivå med det vapen som användes. Anfallet har samma svårighet som det första (uppföljningen räknas med andra ord inte som en ytterligare handling) förutsatt att man lyckas med ett normalt slag (Ob3T6) mot den aktuella stridskonsten. Tekniken används oftast i utpräglat offensiva stridskonster. Uppföljning kan enbart användas i närstrid med närstridsvapen.

Uppresning: Genom någon form av akrobatisk manöver, till exempel en rullning av något slag, kan man komma upp på fötter utan problem om man plötsligt befinner sig i situationen att man räknas som liggande. Man har fortfarande förlorat initiativet men man kommer alltid upp på fötter igen och man slipper att slå ett slag för RÖR (se sidan 116 i regelboken). Dessutom räknas man inte som liggande under rundan. Svårigheten för att lyckas med en uppresning är lätt (Ob2T6) mot stridskonsten. Har man dock en rustning på sig som är tyngre än nitläder (exempelvis fjällpansar eller ringbrynja) är svårigheten normal (Ob3T6). Vid ännu tyngre rustningar som tunnplåt är svårighetsgraden svår (Ob4T6). Plåtpansar har Ob5T6 i i svårighetsgrad och om man försker göra en uppresning i tornerrustning måste man slå Ob6T6 mot stridskonsten. Naturligtvis beror allt detta på hur stor del av kroppen som täcks av rustningen.

Upptäcka fara: För en krigare kan det ofta vara viktigt att förekomma ett anfall. Tekniken används av spelledaren då rollpersonen är på väg att vandra in i ett bakhåll eller liknande. Svårigheten är normal (Ob3T6) mot stridskonsten. Ett lyckat slag innebär att rollpersonen får en känsla av att det är fara å färde, medan ett perfekt slag gör att rollpersonen direkt har klart för sig exakt vad som utgör faran.

Utmanövrering: Tekniken används huvudsakligen mot flera motståndare. Ett normalt slag för stridskonsten (Ob3T6) jämförs med ett normalt slag för Stridsvana (Ob3T6) från varje motståndare – om en rollperson får högre effekt än en motståndare så har han utmanövrerat motståndaren så att denne inte kan anfalla honom. En specialregel är dock att minst en motståndare alltid har möjlighet att anfalla – skulle rollpersonen få högre effekt än alla motståndare kan den motståndare som har högst effekt anfalla ändå, trots att han har lägre effekt än rollpersonen. Initiativregler gäller som vanligt för de fiender som kan anfalla.

Utspel (*): Tekniken används för att ta över initiativet i då man befinner sig underläge (dvs då man är försvarare). Man har alltid en nivå lättare (–Ob1T6) att återvinna initiativet. Tekniken kan ej användas när en strid öppnas.

Vaksamhet (*): Rollpersonen koncentrerar sin uppmärksamhet till det yttersta när han strider. Rollpersonen får en modifikation som gör det en nivå enklare (–Ob1T6) att slåss i närstrid i mörker. Rollpersonen får också en nivå enklare (–Ob1T6) på att inte bli överraskad, exempelvis vid bakhåll – detta fungerar lite grann som ett slags sjätte sinne. Tekniken kan också användas för bågskytte – det blir en nivå (–Ob1T6) lättare att skjuta mot ett mål i mörker och vid nedsatt sikt, utöver modifikationer för detta. Observera att detta endast gäller minskning för svårighetsgraden att slåss i mörker, dimma eller svag belysning, se sidan 119 i regelboken.

Vapenaffinitet (*): Rollpersonen specialiserar sig på ett specifikt unikt vapen (vapnet måste ha minst en kvalitetsegenskap, se sidan 288 i regelboken), som finns med som vapentyp bland stridskonstens moment. När rollpersonen använder vapnet så har han plus tre (+3) på färdighetschansen i alla försvars- och anfallsmanövrar. Rollpersonen får dock inget ytterligare plus från momentspecialiseringen. Om vapnet skulle gå sönder måste rollpersonen tillverka en exakt kopia (med lämplig färdighet, till exempel Vapensmed eller Bågtillverkare) för att kunna dra nytta av tekniken. Det är svårt (Ob4T6) för en smed att skapa en exakt kopia av ett vapen, mycket svårt (Ob5T6) om förlagan redan är trasig och extremt svårt (Ob6T6) om smeden endast får vapnet och dess utmärkande egenskaper och känsla beskriven för sig. Smeden måste givetvis vara specialiserad på kvalitetsegenskapen som vapnet hade. Om vapnet skulle tappas bort eller stjälas måste rollpersonen slå ett svårt slag (Ob4T6) mot sin VIL för att inte bege sig efter det, kosta vad det kosta vill. Många krigare som har denna teknik fäster sig mer vid sitt vapen än vännerna i sin omgivning. De anser att vapnen har blivit ett med dem. Vapnet är deras förlängda arm och sinne. [*Kräver: Momentspecialisering*]

Viktutnyttjande (*): Tekniken används för att lättare hantera tunga och otympliga vapen. Styrkekravet (STYK) minskar med ett (–1) för de vapen som står under 'Moment' om man behärskar tekniken.

ATT SKAPA STRIDSKONSTER

Eftersom det finns en sådan otrolig uppsjö av stridskonster runt om i Mundana är det löjligt att ens försöka beskriva allihop. Istället presenteras här en uppsättning riktlinjer för spelledaren (eller spelaren, under spelledarens överinseende) att följa om han vill skapa egna stridskonster. Kom ihåg att dessa regler är riktlinjer. Om spelledaren tillåter kan man alltid frångå dem.

Att konstruera en egen stridskonst

En stridskonst sätts ihop av två komponenter: moment och tekniker. Beroende på stridskonstens vanlighet får man ett antal poäng att köpa moment och tekniker. Tabell V-34 visar en förteckning över hur många poäng man har till förfogande beroende på vilken vanlighet stridskonsten har. Observera att detta antal poäng endast är en mall och med spelledarens tillåtelse kan man modifiera detta så att det passar den stridskonst som man har tänkt sig. Man bör dock försöka hålla poängsumman rätt lika den som övriga stridskonster har i denna bok så att inte balansen rubbas.

Poängen man får kan enbart användas för att bygga stridskonster. De poäng man erhåller kan bytas mot varandra. För ett momentpoäng får man två poäng tekniker och för två teknikpoäng får man ett moment. Momenten kostar en poäng styck och teknikernas kostnad anges i i tabell V-34.

Det är också möjligt för en spelledare (eller en spelare under spelledarens översikt) att skapa helt nya tekniker men även här bör man ha i åtanke att balansen inte bör rubbas allt för mycket.

Vanlighet	Moment	Tekniker
Vanlig	1	4
Ovanlig	2	8
Unik	3	12

Tabell V-34: Erhållna poäng att användas för att köpa moment och tekniker beroende på stridskonstens vanlighet.

Exempel:

När Jenny skapar sin rollperson, den vackra men farliga Sindaria, slår hon fram att Sindarias familj är vapenmästare. Detta ger henne möjligheten att skaffa sig en ovanlig stridskonst som hon förmodligen lärt sig av sin far eller mor. En titt i tabell V-34 säger att Jenny har två poäng att spendera på moment och åtta poäng till tekniker. Jenny bestämmer sig för att stridskonsten enbart skall vara baserad på stridssvärd, och hon behöver därför bara använda ett poäng för att köpa detta moment. Den kvarvarande poängen kan hon byta in, vilket ger henne ytterligare två poäng att köpa tekniker för, totalt tio poäng alltså. Jenny köper teknikerna Utspel 1(1), Momentspecialisering: kortsvärd 1(1) och Tränat anfall: hugg 1(1), vilket hon anser vara grundläggande kunskaper. Nu har hon kvar sju poäng, och för dessa köper hon först Avancerat anfall: hugg. Avancerat anfall ersätter Tränat anfall, och hon får därför dra av kunskapskostnaden för det Tränade anfallet, den ersätts helt och hållet av kostnaden för det avancerade anfallet. Avancerat anfall: hugg kostar därför bara 1(2). För de återstående sex poängen köper Jenny teknikerna Utmanövrering 2(2), Avväpna 2(2) och Balans 2(3). Sindaras färdighetschans i stridskonsten är på 15 och räcker gott och väl för att hon skall kunna klara av kunskapskostnaden, då gränsen för denna ligger på Färdighetschans 12. Man kan nämligen aldrig köpa in fler tekniker då kunskapskostnaden går över ens färdighetschans. För att göra detta måste man träna upp sin färdighetschans och på så sätt lära sig att infoga teknikerna i sin stridskonst.



ATT UTVECKLA STRIDSKONSTEN

Rollpersoner kan aldrig 'bara bygga' en ny stridskonst från grunden. De måste lära sig en redan existerande stridskonst från en lärare. Vill spelaren att rollpersonen skall lära sig en ny teknik som han inte besitter måste han antingen leta upp en lärare som lär ut rätt teknik – och det kan spelledaren bygga många äventyr på.

Att lära sig tekniker under spelets gång

Det finns bara två sätt att tillföra nya tekniker till en stridskonst en rollperson besitter. Antingen går man till en lärare som kan en stridskonst där tekniken ingår eller så får man själv försöka utveckla tekniken. För att det senare alternativet skall gälla krävs det att rollpersonen har minst färdighetschans 20 i den stridskonst där tekniken senare skall vara med i. Det är ofta på sådana sätt som stridskonster utvecklas och förbättras, men också får olika utseende beroende på var de utövas och lärs ut.

Har man en lärare så måste denne naturligtvis kunna tekniken som han skall lära ut. Man måste spendera en vecka (40 timmar) med läraren som undervisar hur man använder tekniken. Tidsåtgången multipliceras med teknikens kunskapskostnad, om värdet är 0 så räknas det som 1. Under denna tid måste läraren lyckas med ett slag i undervisning. Svårigheten för detta slag varierar beroende på hur många elever läraren har (se tabell 4-10 på sidan 82 i regelboken), om det endast är en elev är svårigheten alltid lätt Ob2T6. Lyckas lärarens undervisningsslag så skall rollpersonen genast slå ett inlärningsslag med Ob3T6 gentemot det inlärningsattribut eller den färdighet som hör till den specifika tekniken (se V-32). Om läraren misslyckas med sitt undervisningsslag blir inlärningsslaget en nivå högre (+Ob1T6), om slaget blir perfekt blir det en nivå lägre (–Ob1T6).

Försöker man utveckla den nya tekniken själv tar det tredubbelt så lång tid – 120 timmar. Tiden gångras med teknikens kunskapskostnad. Inlärningsslaget slås med Ob4T6.

Misslyckas eller fumlas inlärningsslaget måste rollpersonen genomgå ytterligare en träningsperiod, innan han får chansen att slå ett nytt slag. Spelledaren kan eventuellt bestämma att svårigheten för inlärningsslaget minskar en nivå (–Ob1T6) för varje träningsperiod man försöker.

Om slaget däremot lyckas kan rollpersonen gå vidare med att träna in och förfina den nya tekniken för att få den att passa in i sin egen stridskonsts rörelsemönster och moment. Detta tar ytterligare 80 timmar gånger teknikens kostnad men man behöver inte slå något mer inlärningsslag. Om det första inlärningsslaget blev perfekt så tar det endast 40 timmar multiplicerat med teknikens kostnad att finslipa den och föra in den i sin stridskonst.

Det är möjligt att försöka att använda sig av tekniken utan att ha förfinat den. Alla slag gentemot den tekniken är då två nivåer svårare (+Ob2T6).

Man kan inte träna in tekniker om ens kunskapskostnadsvärde blir är högre än ens färdighetschans i stridskonsten. Man måste då träna upp sin stridskonst ytterligare innan man kan införa fler tekniker och komplicera den ytterligare. För mer om kunskapskostnaden se sidan 77 i början av detta kapitel samt teknikbeskrivningarna.

Exempel:

Sindaria letar efter en lärare för att utveckla sin stridskonst ytterligare. Efter en del efterfrågningar finner hon också en lärare som mot silver är villig att lära ut Ripost, vilket är den teknik Sindaria vill lära sig. Först tar det Sindaria två veckor (40 timmar × 2 för teknikens kostnad) att uppnå grundläggande förståelse i stridskonsten. Läraren lyckas med sitt undervisningsslag som är på Ob2T6 eftersom han endast har en elev. Sindra måste därefter slå ett inlärningsslag gentemot RÖR eftersom ripost berörs av det attributen. Slaget är av normal svårighet (Ob3T6) och lyckas. Sindaria kan nu gå vidare med att förfina tekniken, vilket tar ytterligare fyra veckor (80 timmar × 2). Om hon skulle vilja använda sig av tekniken i strid under denna tid innan den är förfinad så är alla manövrer som innefattar tekniken två nivåer svårare (+Ob2T6).

Att lära sig moment under spelets gång

Att lära sig fler moment går till på ett sätt liknande det som man använder för att lära sig nya tekniker. Det nya momentet läggs då till den stridskonst rollpersonen redan besitter kunskap i. Har man en färdighetschans på 18 eller högre kan man utveckla nya moment på egen hand. I annat fall krävs det en lärare. Läraren måste naturligtvis kunna momentet som han skall lära ut.

Man måste spendera fyra veckor (160 timmar) med läraren som undervisar hur man använder momentet. Om man försöker utveckla det själv är tiden den dubbla, åtta veckor (320 timmar). Därefter krävs det att rollpersonen tränar in och förfinar det nya momentet och får det att passa in i sin egen stridskonst rörelsemönster och tekniker. Detta tar ytterligare 160 timmar.

Observera att det inte krävs några särskilda slag för att lära sig det nya momentet. Efter det att rollpersonen har tränat den specificerade tiden har han lärt sig momentet.

Det är självklart möjligt att försöka att använda sig av momentet utan att man har förfinat det. Men alla slag gentemot momentet är då två nivåer svårare (+Ob2T6).

Det är väldigt noga med att spelledaren godkänner momentet – det måste finnas plats för det i den stridskonst där man tycker att det skall ingå. Man kan tänka sig att inkludera det nya momentet stridssvärd eller påk i en stridskonst där kortsvärd ingår, eller att man lägger till dolk till en stridskonst där ett enhandssvärd ingår. I det första fallet är stridssvärdet och påken någorlunda närbesläktade med kortsvärdet, och i det andra fallet finns det en ledig hand att hålla dolken i. Däremot bör man inte inkludera storsvärd i en stridskonst där Krell-Kharz ingår – tvåhandssvärdet och yxan ligger helt enkelt för långt ifrån varandra, och det finns ingen möjlighet att slåss med tvåhandssvärd och yxa samtidigt. Spelledaren bestämma att udda moment ta dubbel så lång tid att lära sig som vanliga moment för att lämna öppet för mer varierade stridskonster.

KAPITEL SEX

BERÖMDA KRIGARE



FRÅN FLANK TILL flank mätte härens front mer än etthundra meter. Längst ut till vänster, uppfluget på en ås, stod det lätta rytteriet: bågskyttar till häst som skulle anfalla fiendestyrkan från sidorna, och kanske till och med bakifrån och ett sådant läge uppkom. De anfördes av stormannen Ghelon Felkes, en hård men rättvis ledare som var beryktad för sitt mod och sin totala hängivenhet till sitt ämbete. Längre in mot mitten fanns emellertid de mest berömda krigarna.

Härens ledare, den illustre krigsfurst Ezori, skådade ut över slagfältet från hästryggen. Mellan sammanbitna tandrader väste han fram en order till sin kapten: ”Blås för förkämparnas envig.” En trumpetsignal genljöd, och från härens högra flank lösgjorde sig två riddare: baron Tzorcelan från Tuzan Rim och en lika välkänd Cirza-riddare vid namn Elmorz med tillnamnet den osårbare. De red ensamma ut mot slagfältets mitt för att möta fiendens båda förkämpar, de ökända bröderna Hadum som enligt ryktena redan som femåringar nedgjort en rasande björn med sina bara händer. Av vad de båda riddarna kunde se hade motståndarna inte blivit mindre kraftiga med åren där de kom skrittande på rena bestar till riddjur, beväpnade med tunga yxor och stadiga sköldar.

På den andra sidan slagfältet plirade landsändans mest hatade krigare upp mot åsen och de annalkande riddarna. Om motståndarnas meriter finge bestämma skulle Vrimzikiel lida sitt första nederlag denna dag, men i krig kunde man knappast lita till annat än stridsvana, taktik och en god svärdsarm. Hur drabbningen skulle sluta var således ännu ovisst, men klart vara att denna dag skulle nya berömdheter födas, nya rykten uppstå och nya krigare besjungas. Priset var blod, svett och tårar.

STORA KRIGARE

Det finns många stora krigare i Mundana. I detta kapitel presenteras ett antal av dessa. Observera att alla riddare förlagts till boken 'Riddaren' (så till vida de inte råkar vara framstående vapenmästare, då de även beretts plats här) och att diverse prisjägare och andra kriminella eller åtminstone ljusskygga personer 'sparas' till en eventuell framtida bok om just sådana individer. Stora härförare kommer att presenteras i boken 'Krigsherren'.

Berömda vapenmästare

Om man som rollperson vill försöka finna en vapenmästare kanske följande personer kan vara av intresse. Hur villiga de är att lära ut sina stridskonster är upp till spelledaren att avgöra, men ett lämpligt pris (för personlig träning) kan sägas vara minst (vapenmästarens färdighetschans i stridskonsten + vapenmästarens Rykte) × 10 silver per månad. Givetvis måste rollpersonen först lyckas övertyga vapenmästaren ifråga om nyttan i att avsätta månader eller kanske till och med år för att lära upp rollpersonen.

Carwelan Esterani vhic Tanyi'ena: Thism-alven Carwelan har, vad man vet, inte dött än. Han och hans svärd försvann för länge sedan, men hans namn lever kvar i det svärd som fortfarande är en favorit hos thism och léaram. Han är mest känd för att han lyckades få alver och dvärgar att enas mot tirakerna i Femte stora kriget, som senare kom att bli Första tirakkriget. [Unik stridskonst med carwelansvärd 34. Hjältelik krigare, mästerlig ledare, medelmåttig ryttare. Rykte: 38]

Dalorian Manziir: Denna vackra och renhjärtade man rider världen runt för att nå perfektion inom sin svärdskonst. Han härstammar från en stolt tradition av klingmästare och efter det att hans fader lönnmördats av en okänd gärningsman så invigdes han och tog sin faders forna plats som en medlem i Svarta svärdets beskyddare. Han vigde sitt liv till Martari – svärdets gud och hans unika talang sporde honom en lysande framtid inom ordern. Under initieringsduellen till graden som Martaris förkämpe råkade han dock, genom en olycka, dräpa sin motståndare något som i regel ansågs som omöjligt då Martari sades vaka över dessa dueller. Dalorian hävdade sin oskuld och att det hela rörde sig om en komplott men bannlystes ur ordern. Sen dess tillbringar han varje vaken stund sökandes sin guds förlåtelse ovetandes om den brickan i ett spel han varit. [Manziiriskt klingmästeri: 21, God krigare, medelmåttig ledare, god ryttare, rykte: 12]

Emrynn Loso'i: En av Alarinns skickligaste vapenmästare, men också en som sällan tar sig an elever. Trots att han är så gammal att det faktiskt syns är han fortfarande inte inåtvänd och hans teknik är superb. Kiyona Nentari har gått i skola hos honom. [Salye conor 29. Hjältelik krigare, svag ledare, svag ryttare. Rykte: 22]

Gzanna Kecon: Få människor i Soldarn har undgått att höra talas om Gzanna. Gzanna är en cirefalisk vapenmästare som är i hertig Amirro av Jhamalo Tamatz sold. Hon är hertigens personlige livvakt och har vid mer än ett tillfälle avstyrt bråk och konflikter mot hertigens person. Gzanna, som härstammar från Melorion, är lång, muskulös och vältränad. Hennes skicklighet med ett flertal vapen är berömd och hon har tidigare haft anställning inom minst fem akademier som lärare i krigets konst. [Cirefalisk fäktteknik 20, Stridsakademi-utbildning 19. Mästerlig krigare, god ledare, medelmåttig ryttare. Rykte: 16]

Hargan av Thalamur: Denna intetsägande man är en av Thalamurs främste svärdssvingare. Åtminstone sägs det så och det är också anledningen till att han är inbjuden till svärdsspelen i Hadarlon år 2967 e.D. Tränad sen tre års ålder av sin far, en veteran inom magikratins armé, och senare på alla de framstående skolorna i riket så lyckades han erövra sig den privilegierade platsen som medborgare. Efter åtskilliga oblodiga dueller så stod det sedan klart att han var landets främste. Problemet är bara att han inte alls har den nationalism som hans överordnade hade önskat och han övervakas därför ständigt av Thalamurs hemliga polis Rakhori vilket han ogillar starkt. Att han dessutom, då hans svärdskamper hittills bara varit träning, aldrig skulle få för sig att dräpa eller ens skada en motståndare gör inte det hela mindre komplicerat. [Stridsakademiträning: 23, God krigare, svag ledare, medelmåttig ryttare, rykte: 18]

Hertig Girdan Matravin av Turina: Denne sabriske fäktmästare är legendarisk för sitt användande av det lätta calanasvärdet och lär ut sin konst i sin egen fäktakademi, 'Mason an Turina'. Det sägs att hans fientlighet gentemot Kiyona Nentari beror på att den senare besegrade honom i duell, men egentligen var det bara en av hertigens instruktörer som fick på nöten. Fientligheten är snarare rasistisk, men förödmjukelsen är naturligtvis ett svepskäl. [Mason an Turina 24. Mästerlig krigare, god ledare, god ryttare. Rykte 21]

Izman Regelius: Denne jargiske ädling försörjer sig på att resa runt i det jargiska kejsardömet och utmana andra ädlingar på dueller. Dessa dueller drar alltid till sig en hel del folk, då Izman är ryktbar och lite av en underhållare till sättet. Duellerna brukar Izman föra fram precis som han vill, och ofta förnedras motståndaren genom olika finter och oväntade manövrer. Dessutom brukar Izmans kusin Uzil agera vadhållare vilket skänker Izman en inkomst. [Regelius fäktkonst 22. Mästerlig krigare, medelmåttig ledare, svag ryttare. Rykte: 16]

Krigsfurst Rhazcom Manziir: Klingmästaren från Marek Pomian är en uppenbarelse. Han är en bra bit över två meter lång och efter många år av gott leverne ligger mannens vikt på nästan 130 kg. Han är en i en lång rad av vapenmästare som är skolade i stridskonsten manziiriskt klingmästeri. Rhazcom är en bildad man med ett gott läshuvud. Men han älskar också fester och drar sig inte för att dricka både en eller tre gånger. Han älskar en god fest, även om hans ölsinne inte alls når samma höjder som hans skicklighet med svärdet. Rhazcom bär familjesvärdet Zharchin, vilket kan översättas till 'fiendedräpe'. Han fick under unga år vänster öga utstucket av en tirak och bär numer en svart lapp för ögat. Trots sin storlek är han i god fysisk kondition och är stark som en oxe – det går fortfarande historier om hur han nästan slog ihjäl en skogshuggare med ett enkelt knytnävsslag. Han har ett kort krulligt svart hår och ett svart hakskägg med mustasch. Dragen är typiskt cirefaliska, med kantig haka och markerad näsa och buskiga ögonbryn.

Han brukar gå i Martaris färg, det vill säga svart, med en svart tunika över rustningen och en svart mantel på ryggen. [Manziiriskt klingmästeri 24. Mästerlig krigare, medelmåttig ledare, svag ryttare. Rykte 20]

Liara Seleina: En kiriya-kvinna som är mest känd för att ha skapat den 'alviska brottningen', en obeväpnad stridskonst som nyttjar snabbhet och smidighet mer än styrka och därför lämpar sig bättre för kvinnor än traditionella stridskonster. Hon är oerhört kokett och kan bli förolämpad av att någon som är för ful kommer i närheten av henne. [Su'nai lessa 24, Su'nai ilivi 20. Mästerlig krigare, svag ledare, svag ryttare. Rykte: 20]

Ruil Azaam: Denne kringresande mûhadinske sabelmästare lever för sina uppvisningar vid olika festivaler och festligheter. Han är lång och senig och för sitt vapen som om det vore en förlängning av hans arm. Ruils enda svaghet är kvinnor, och han kan aldrig tacka nej till en kvinnas sällskap. [Kafer-granasch 22. Mästerlig krigare, svag ledare, medelmåttig ryttare. Rykte: 27]

Solon Teri: Solon är en vapenlärare i konsten att skjuta med båge, och han är extremt duktig på att hantera de flesta bågar han lägger sin hand vid. Han befinner sig i Camard, men reser ibland runt till andra delar av Mundana för att lära sig än mer om bågskytte och bågarnas historia. [Solon Teris skytteteknik 22. Mästerlig krigare, god ledare, medelmåttig ryttare. Rykte: 18]

Berömda krigare

Krigaryrket är farligt men samtidigt ett av de bästa om man vill göra sig ett namn och en karriär. Även män och kvinnor av enkel börd kan nå framgång om de har vad som krävs: mod, ett starkt psyke och framförallt en god svärdsarm. Här listas ett antal berömda krigare.

Cian Salo: En av Mundanas främsta gladiatorer heter Cian Salo. Salo är en fri gladiator och reser runt i Mundana för att visa upp sig och tjäna berömmelse och rikedomar. Hans 'hemmaarena' är Nimto, där han är en hyllad hjälte. Mannen är ursprungligen från Forion. Salo är en mörkhyad man med svällande muskler och ett snabbt intellekt. Hans längd är imponerande och hans rakade skalle ger honom ett skräckinjagande intryck. Hela hans kropp är täckt av olika obskyra tatueringar – som enligt vissa ger honom hans kraft och styrka. Salo besitter kunskaper i de flesta vapen, även om han själv oftast använder trästaven eller spjutet. [Stridsakademi-utbildning 23. God krigare, svag ledare, svag ryttare. Rykte: 25]

Cirlz Tzarlan: Denne unge cirefalier från Melorion började sina dagar som flottist, men efter en drabbning med tirakiska pirater fick han benet avslaget så illa att inte ens de skickligaste cirefaliska kirurgerna kunde återställa det till fullo. Efter mycket envishet och omfattande träning kan han åter gå på benet, även om han är gravt halt. Cirlz har dragit land och rike kring och har tillbringat mycket tid tillsammans med dvärgarna i Asharien, där han har studerat deras stridskonst Zur-Khan. Han besitter viss kunskap i konsten, speciellt tänkandet att inte röra sig så mycket utan att låta vapnet vara en förlängd del av kroppen. Cirlz är en kompakt man med ett svart välansat skägg och långt hår i en hårpiska. Han brukar de flesta svärd och yxor utan problem och han vägrar låta hans ben ligga honom i fatet när det gäller hans stridsförmåga. [Marinkåristräning 17, Zur-Khan 14. God krigare, svag ledare, svag ryttare. Rykte: 13]

Dahan Trollblod: Dahan är en ensamvarg som främst håller sig till Asharina-halvön. Varifrån denne storväxte, långhåriga och bistre man egentligen kommer verkar ingen veta. Han syns aldrig i sällskap med någon och han färdas alltid med lätt packning. Dahan verkar alltid kämpa för de svaga och mot förtryck. Han stannar aldrig länge på samma plats. Hans tillnamn Trollblod kommer från myten som omger honom. Den säger att Dahan till hälften är av trollens släkte och att hans vildsinthet och snabba återhämtningsförmåga är egenskaper han har fått från trollen. [Sköld 17, Yxa 16. God krigare, svag ledare, medelmåttig ryttare. Rykte: 18]

Den svarte: Den här mannen är mer en legend än en verklig person, främst därför att vissa historier om honom är så gamla att de härstammar från tiden då Colonan fortfarande var ett stort kejsardöme. Han sägs vara blek och mager och ha nästan nattsvarta ögon, precis som kappan han bär, och det enda han har med sig är en benvit stav. Hans sätt är lugnt och självsäkert, men han kan lätt flamma upp till vansinnig vrede om han provoceras. Det är just staven som utgör en central del av myten kring honom, för när han svingar den framför sig sägs det att det går så fort att man 'kan känna vinddraget och bara ser ett virrvarr av vita linjer'. Det finns berättelser om den här mannen från ökenländerna i väster till bergen i öster. Förmodligen är det inget annat än en väldigt populär vandringssägen, även om vissa framstående historiker vill hävda annorlunda. Andra namn är Mannen med den Svarta Kappan, Stavbäraren och Den odödlige. [Trästav 25. Hjältelik krigare, god ledare, god ryttare. Rykte: 19]

Dralg Tiraken: Dralg är en stor kraftig marnakh-tirak. Hans muskler sväller under hans slitna kläder och sargade rustning. Dralg kämpar alltid med storyxan 'Vyrmbane' som alltid tycks vara i perfekt skick. Dralg är en festprisse som gärna skryter om sig själv och sin förmåga i strid. Det går till och med rykten om att han har dräpt en drake helt själv – något som han själv bara ler åt när det kommer upp. Dralg håller sig främst till västra Asharina. [Drill med yxa 19. God krigare, medelmåttig ledare, svag ryttare. Rykte: 18]

Ewen Nerin: Ewen är en sabrisk flykting som håller sig i Asharien med omnejd för att kunna slå tillbaka mot sin överman. Övermannen, en Daak-biskop i Calnia, tvingade iväg Ewen från hans plats som vaktkapten för slottet efter en dispyt över en kvinna. Ewen har svurit på att hämnas och befria sin älskade ur biskopens klor. [Drill med svärd 17. God krigare, medelmåttig ledare, medelmåttig ryttare. Rykte: 10]

Jorgen Kämpen: Jorgen Bardson är en lokal soldisk hjälte. Hans sinne för rättvisa och förakt för överhetens långsamhet och korruption har gjort honom populär bland Soldarns bönder. Det sägs att han svurit en ed att hjälpa de svaga och fattiga – även om det innebär att man måste bryta mot lagen. Vari detta engagemang bottnar vet ingen riktigt säkert, men ryktas om att Jorgen utsatts för oförrätter av övermakten. [Båge 17, Sköld 17, Yxa 16. God krigare, god ledare, medelmåttig ryttare. Rykte: 23]

Khammer klan Ghor den Vildsinte: Khammer är Kharzims kusin och var den dvärg som tillsammans med Kharzim stod bakom 'vedhuggningen i An-Thalamur'. Khammer är ambassadör men har för den delen inte legat av sig på yxsvingarfronten. Khammer har inte lika stort krigarrykte som

Kharzim, utan är mer känd för sina diplomatiska färdigheter. Hans stora mål är att få reda på Drezins hemligheter för att försöka ena dvärgasläktet igen. [Zur-Khan 17. God krigare, god ledare, urusel ryttare. Rykte: 18]

Kharzim klan Ghor den Väldige: Kharzim är en av de mer namnkunniga krigarna på Asharina-halvön och har till och med kommit att bli känd i det fjärran Consaber. Det är en flintskallig dvärg med stort och långt skägg. Bland Kharzims mest beryktade bedrifter, som faktiskt redan börjat bli omsjungna i kväden, är slaget vid Kharzans bro, där han ensam hindrade hundratals tiraker från att välla ner från bergen och bränna bondbyarna, och An-Thalamurs vedhuggning där han slog sig ut från magikraternas citadell tillsammans med sin kusin Khammer och lyckades fly från magikraternas vrede. Kharzim är tirakbaneman och tycker inte om tiraker. Kharzims stora svaghet är nog hans förtjusning i öl. Han är en öldrickare av stora mått och det sägs att det inte finns ett enda bryggeri på hela Asharina-halvön som han inte kan identifiera med smaken. [Zur-Khan 22. Mästerlig krigare, god ledare, urusel ryttare. Rykte: 24]

Kiyona Nentari sìol Dah'touin: Léaram-alven Kiyona kan dra sin ättelinje rakt bakåt i tiden till tiden för Alarinnska frigörelsen och Pachail Mhor. Hon bär upp en stolt tradition inom familjen Nentari och har kommit att bli omsjungen i flera sabriska ballader. Balladerna brukar dock försköna henne, så trots att hon är känd i stora delar av Rhung-Alari så kan hon fortfarande vandra ganska anonymt. [Salye conor 22. Mästerlig krigare, god ledare, god ryttare. Rykte: 24]

Logan Slaghöken: Logan, vilket är det nya namn han tagit, är en av de mer kända legosoldaterna på östra sidan av asharina-halvön. Han föddes egentligen som Lansal av Hammarnäs i Damarien men tvingades fly då hans far som var general där avrättades anklagad för förräderi mot Thamas Vitfjäders under dennes maktövertagande. Han sägs ha goda band med Deoistammen, en av Ashariens nomadstammar, inte minst då hövdingens dotter, den vackra Poenne, verkar ha starka band till honom. Ett av hans kändare dåd är stormandet av en jordbestboning för att rädda en av nomadfolkets barn däri. Logan är en duktig fäktare och har bland annat jobbat som lärare på Camards stridsakademi. På senare tid har han fått ökat intresse för oroligheterna i Soldarn och på grund av hans duktiga taktiska färdigheter kan han visa sig bli en viktig allierad för den sida som lyckas rekrytera honom. [Strids-akademiträning: 20, God krigare, mästerlig ledare, medelmåttig ryttare, rykte: 19]

Mynd: Få kvinnor är så kända slagskämpar som Eyren-tigrinnorna. Mynd är en av dem som är utsända för att se världen utanför. Hon är med sina olikfärgade ögon välsignad av Kera och Eyra att utföra sådana speciella uppdrag. Mynd är en mycket lång kvinna – över två meter och hon är dessutom mycket muskulös. Hon är kanske inte en skönhet men hennes inneboende styrka och självförtroende ger henne en mycket respektingivande utstrålning. Mynd är klädd i naturkläder (läder eller päls beroende på årstid), är solbränd och har solblekt långt blont hår. På hennes rygg finns ett slagsvärd som hon använder lika gärna som hennes eyrenklyvare. [Eyrenklyvare 18, Slagsvärd 18. Mästerlig krigare, medelmåttig ledare, medelmåttig ryttare. Rykte: 21]

Rhemarnacon: Denne cirefalier ser inte ut som urtypen för en cirefalier. Han är förhållandevis kort, extremt kompakt och stark som en oxe. Det finns de som hävdar att han har svingat det cirefaliska tvåhandssvärdet cirecald som om det vore ett stridssvärd. Rhemarnacon kommer från Melorion där han verkar som vaktkapten för den heliga staden Cirza Falz. Det händer också att han sänds ut på specialuppdrag runt om i Mundana, för ryktet säger att han är med i den hemliga cirzaorden. Dessutom har de som träffat honom förbluffats över mannens minne och kunskap om allt och alla. Hur som helst är detta en man med både fysisk och psykisk styrka som få kan jämföra sig med. [Cirzatemplets beskydd 19. God krigare, god ledare, medelmåttig ryttare. Rykte: 13]

Thûrkel Barbaren: Denne väldige barbarkrigare sägs ha blod från både raunlänningar och kraggbarbarer rinnande i sina ådror. Han färdas runt i världen för att söka äventyr och utmaningar. Thûrkel är en glad, rätt korkad och storväxt individ som finner nöje i ett hederligt barslagsmål eller en helkväll bland skökor och värdshus. Han tar sig gärna an spännande uppdrag även om inte betalningen är den bästa. [Bärsärkagång 19. God krigare, svag ledare, medelmåttig ryttare. Rykte: 17]

Vargtass: Vargtass är en av de få berömda levande henéa. Han är hövding över sin klan i Kamor och var den som drev ut jargierna ur Kamor tillsammans med femtiotalet krigare. Det sägs att hans namn kan höras i vinden och att hans ande finns i hela landet och vakar över det. [Ovadi leome 19. God krigare, mästerlig ledare, svag ryttare. Rykte: 22]

Ysanan Vilanial: En lång och ståtlig thism-alv som mest är känd för sitt hetsiga humör och åsikten att man borde göra upp en gång för alla med 'avfällingarna' léaram och tvinga dem till ordning 'på ett eller annat sätt'. Han har ett stort horn i sidan till Kiyona Nentari. [Su'nai conornin 19. God krigare, god ledare, god ryttare. Rykte: 16]

Krigarnas data

För att spelledaren lättare skall kunna använda krigarna som spelledarpersoner beskrivs varje krigare bästa stridsfärdigheter inom klammerparenteser '[ ]'. I denna parentes finns även stridsmannens Rykte angivet, samt en beskrivning av hur god krigare, ledare och ryttare han är. Följande färdigheter inbegrips i kategorierna ovan:

Krigare: Marsch, Slagsmål, Stridsvana, Undvika, <Vapenfärdigheter eller Stridskonster>.

Ledare: Krigsföring, Ledarskap, Övertala.

Ryttare: Rida.

Duglighet: Om en krigare anges som medelmåttig på området besitter han färdigheterna till en ungefärligt färdighetschans på 12. Om krigaren anges som god har han ca 15 i färdigheterna och om krigaren anges som mästerlig har han runt 20 i färdighetschans. En hjältelik krigare har upp emot eller till och med över 25 i sina bästa färdigheter medan en krigare som anges som svag sällan har högre än 10 i de nämnda färdigheterna, om han ens besitter dem.

KAPITEL SJU

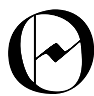
LEGENDARISKA VAPEN



Det väldiga berget våndades. Rösten, som inte var en mans röst, ej heller en dvärgs, skar genom dess sten: ”Jag har väntat i tusen gånger tio år. Jag har slumrat under stenen, skändligen förpassats till glömskans rike, där ingen man någonsin kunnat finna mig. Brännarna har vårdat mig, ömt viskat till mig, tröstat mig när jag behövt hugnas av berättelser om smärta och uppgivenhet. De har matat mig med själar av de som gått vilse i deras land, det land som ligger bortom det verkliga och som kallas för Skuggornas land. Detta rike ligger bortom drömmen och är i sanning en illusion som blivit verklig. Bäva, ty snart skall jag vakna. Snart skall en kvinna väcka mig och föra mig från min viloplats. Jag skall återigen smaka blodet av oskyldiga, dra livet ur dem och fjättra deras själar. Människosläktet skall kastas in i Mörkret. Detta är vad jag en gång smiddes för att uppnå. Sålunda är mitt öde.”

Och svärdet svarade: ”Jag hör din röst, djävulsspjut. Trots att berget håller dig fången kan jag höra dig tala, och det gör mig sjuk av ilska. Varhelst du färdas kommer jag att färdas efter dig. Jag skall jaga dig tills den dagen kommer då jag återigen skall klyva dig, och göra dig halv. Din udd skall skiljas från ditt skaft, och hon som bär dig kommer att vakna när du somnar. Hon kommer att inse sitt misstag och ge sitt liv för att jaga undan din mästarinna. När den nya solens strålar åter smeker Mundana och hälsar den pånyttfödda eonen kommer du ånyo att sova, fången under berget. Bered dig på en kort frihet, djävulsspjut, ty Helion skall än en gång kliva fram för att låta vågskålen spilla eld över de som vill ont. Din tid blir knapp, djävulsspjut.”

BERÖMDA VAPEN

msjungna, skydda, åtrådda. Sådana är Mundanas legendariska vapen. Det finns gott om sagor från en svunnen tid som bär vittnesmål om fantastiska redskap som i händerna på modiga hjältar eller svarta magiker bringade död och förintelse, eller kanske rening och frid. Vissa av dessa vapen har kraftfulla förmågor, andra blott en lång och ärorik historia. Här beskrivs några av dessa vapen samt ett antal ovanliga vapentyper, hur stor chans det är att rollpersonerna någonsin lyckas lägga sina händer på något av dessa ovanliga föremål är upp till spelledaren att bestämma. De kan fungera som grunden till ett flertal spännande äventyr eller finnas i händerna på rollpersonernas motståndare eller, vid mer tur, allierade. Se tabell V-35.

Anichs klingor

Den sabriske vapensmeden Jondal fick i uppdrag av adelsmannen Anich Månskära att skapa honom ett par kortsvärd. Anich betalade en bra summa och svärden som skapades blev, lätta och rikligt dekorerade, med guld, silver och ädelstensinlägg. Allt för att kunna imponera på sina vänner. Under en uppvisningsstrid mot sin son då Anich för första gången visade sina klingor för sina adelsvänner snubblade han dock och föll på en av klingorna så illa att han avled. Detta är grunden till termer som 'Anichgåva' (vilket är ungefär som att ge någon en björnkram), samt ordspråk som 'Akta dig, det kan vara Anichs svärd du håller i din hand' (vilket menas att man bör tänka sig för innan man handlar, i synnerhet om man skryter, ljuger eller försöker visa sig präktig då det kan slå tillbaka på en själv). Dessa termer och ordspråk är allra vanligast i Consaber men har även spridit sig till andra delar av Mundana. Anichs klingor är således en välkänd term, men få vet att de existerar i verkligheten. Anichs son, som såg sin far dö på sin egen klinga, gav en tjänare om att kasta de förbannade svärden i havet. Tjänaren sade sig ha gjort så men sålde dem istället till en handelsman för en stor summa pengar. Vart klingorna finns nu är de ingen som vet, kanske finns de hos en vapensamlare, en köpman eller adelsman. Mest troligt känner ägaren ej till klingornas historia.

Brighbiter

När den mäktige hövdingssonen Siegber återvände från sin fångenskap som gladiator i jargien hade han med sig den fruktade klingan Brighbiter. Han hade kämpat sig till sin frihet och han återvände nu för att ta hämnd på de som förrått honom. Han samlade ihop sina fränder och ledde dem i kamp mot sina forna bröder som nu tagit över hans landområden och drivit iväg hans familj. Efter år av blodig kamp mellan de båda släktena stod Siegber segrare. Han och hans släkt tog tillbaka sina områden i kraggbergen vilka han styr över med fast och rättvis hand. Brighbiter hänger ständigt vid hans sida eller står lutad mot hövdingtronen. Brighbiter är ett enkelt vapen, det består av ett grovt tillverkat yxskaft och klingan från en jargbila. På senaste tid har Siegbers följeslagare börjat tillverka kopior av vapnet i hyllning till sin ledare och för att visa att de är av hans ätt.

Daaks bane

Herr Ivian, fri riddare av Zoriánorden, är Soldarns (och kanske hela Mundanas) störste och mest välkände hjälte i modern tid. Vid hans sida hänger ett stridssvärd som lystrar till namnet Daaks bane. Svärdet har välsignats av samorimän världen över och sägs innehålla många former av mäktig magi. Stridssvärdet är, med

Svärd	Huggskada	Krosskada	Stickskada	STYK	Fattn	BRYT	SI	Längd	Vikt	Pris
Anichs klingor	H+Ob1T6+2	K+1	S+Ob1T6+2	5	1H	14	2/3	66cm	0,8kg	9500 silver
Brighbiter	H+Ob3T6	K+Ob1T6	S+1T6+3	9	2H	12	3/2	130cm	2,8kg	– *
Daaks bane	H+Ob2T6+1	K+2	S+1T6+2	9	1H	15	3/4	95cm	1,2kg	– *
Drapurk	H+Ob6T6+1	K+Ob2T6+2	S+Ob1T6	15	2H	23	4/3	155cm	3,6kg	– *
Ezelzilt **	H+Ob2T6+1	K+1	S+Ob3T6	5	1H	– **	3/4	95cm	0,9kg.	– *
Frostbringarna	H+Ob1T6+3	K+1	S+Ob2T6+1	8	1H	11	3/4	95cm	0,8kg	5000 silver
Iahanets kli.	H+Ob4T6+2	K+Ob1T6+2	S+Ob1T6+2	11	2H	13	4/3	155cm	2,5kg	– *
Jisally-Neadh	H+Ob2T6	K+2	S+Ob2T6	9	1H	20	2/3	65cm	1,3kg	– *
Kalimore **	H+Ob5T6+2	K+3	S+Ob3T6+2	7	2H	19	3/4	120cm	2,0kg	– *
Lhunzilt	H+Ob5T6+1	K+Ob1T6+2	S	14	2H	20	4/3	140cm	3,2kg	– *
Narunda	H+Ob3T6+2	K+2	S+Ob2T6	5	2H	16	4/4	135cm	1,0kg	– *
Oriflam **	H+Ob4T6+1	K+1	S+Ob4T6	8	2H	– **	3/4	110cm	1,0kg	– *
Sagitaursvärd	H+Ob6T6	K+Ob1T6	S+Ob2T6	20	1H	35	4/4	160cm	3,2kg	– *
Thaars yxa	H+Ob6T6	K+Ob3T6	S+Ob1T6+2	20	2H	18	3/2	180cm	5,8kg	– *
T.Hederssvärd	H+Ob3T6+2	K+2	S+Ob2T6+1	8	2H	12	4/4	130cm	1,5kg	– *
Turhans klinga	H+Ob4T6	K+Ob1T6	S+Ob1T6+2	10	2H	18	4/4	115cm	1,9kg	– *
Viteklingor	H+Ob3T6+3	K+2	S+Ob2T6	9	1H	21	3/3	100cm	1,3kg	9000 silver
Ylzstav	H	K+Ob1T6+2	S	7	1H	12	2/2	75cm	2,0kg	8000 silver
Ylzsvärd	H+Ob2T6	K+1	S+Ob2T6+3	6	1H	12	2/3	70cm	1,0kg	3500 silver
Zabins sablar	H+Ob2T6+3	K+1	S+Ob1T6	9	1H	13	3/4	96cm	1,1kg	(2100 s.dirham)

* Vapnet är inte till salu till något pris. Anses vanligen som 'ovärderlig'. ** Vapnet är magiskt. Se beskrivning för detaljer.

Tabell V-35: Legendariska vapen. I tabellen presenteras ett flertal legendariska vapen och vapengrupper med vapendata.

undantag för dess utsökt försilvrade hjalt, ett helt vanligt stridssvärd och alltså inte det minsta magiskt, även om det kan tyckas så när Herr Ivian svingar det med häpnadsväckande snabbhet och skicklighet. Vapnet är emellertid mästersmitt och Daaks bane är förvisso Soldarns mest omsjungna och omskrivna svärd, ändå inte magiskt – ett vackert exempel på hur 'mannen kan göra svärdet' och inte tvärtom, vilket ofta är uppfattningen om de legendariska vapnen.

Drapurk

Den tirakiska mästersmeden Reza av Gûro smidde detta tunga vapen som nu svingas av legsoldatsledaren Gragg Ragar av Tiban. Han fick Drapur som betalning av den ashariske frijarlen Torgug Xoro efter ett väl genomfört uppdrag. Sedan dess har han alltid svingad det väldiga tvåhandssvärdet i strid. Drapurk, som betyder 'Dräpa-demon', är ett eneggat svärd med en fauchonklinga vilket gör det till ett utmärkt huggvapen. Hjaltet har ett dolkliknande parerskydd och kaveln är lindat i svart läder och koppartrådar. Svärdet är ett av de sista som Reza av Gûro smidde då hon på sin ålders höst återvände till Takalorr. Det är smitt i en okänd metallegering som påminner om dvärgarnas manganat, klingan är dock mörk och skrovlig – där eggen inte är slipad vill säga. Hemligheten bakom metallegeringen tog Reza med sig i graven.

Ezelzilt

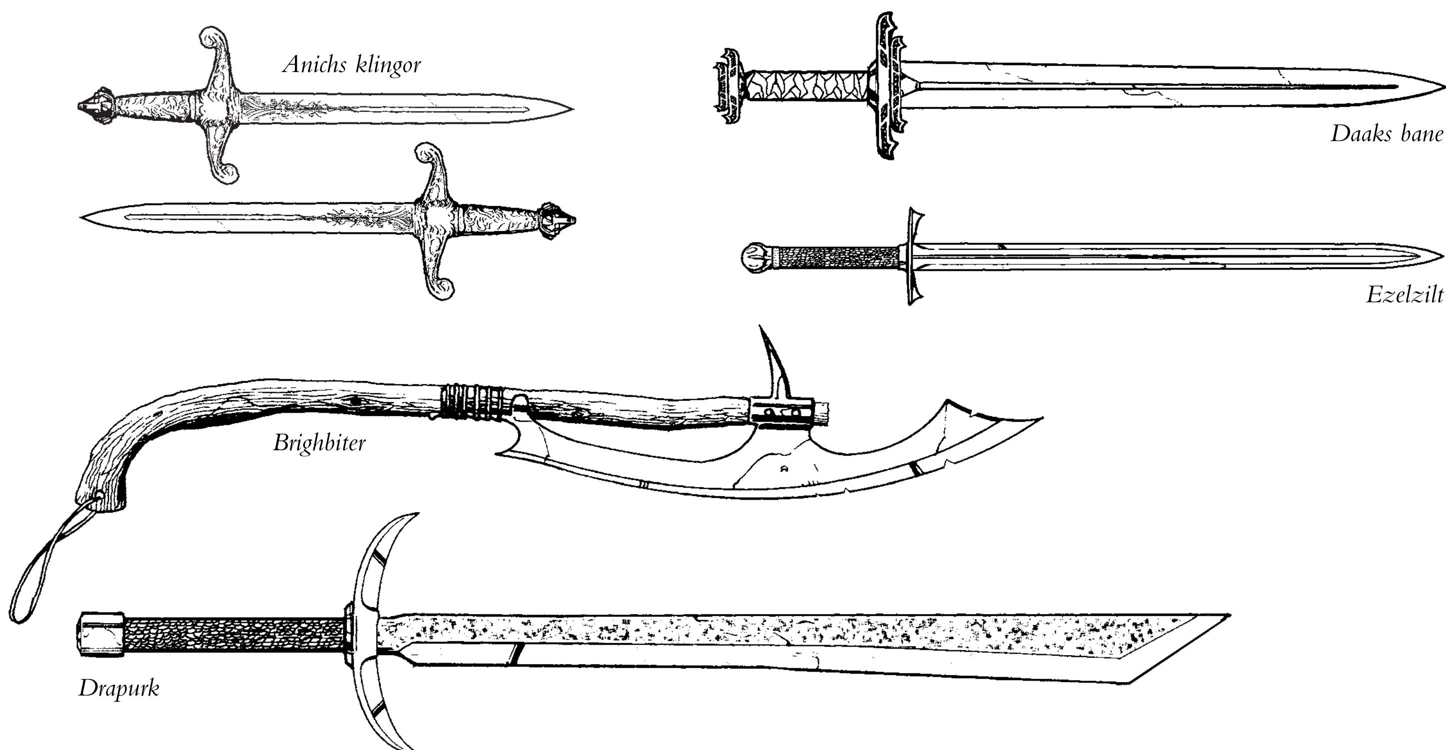
Detta smäckra och smala svärd smiddes som gåva till Momolans härskare, ekhbet Sona'a, av Reza av Gûro. Svärdet är anpassat till en kvinnas hand och är mycket lätt med en rakbladsvass klinga. Svärdet har gjorts oförstörbart med alkemiska metoder. Parerstången har inlägg av pärlemor och kaveln är omlindad med vitt ödleskinn. I slutet av hjaltet sitter en stor vit pärla greppad av en klohand. Till svärdet hör en vackert besmyckad svärdsskida i vitt trä med silverinlägg.

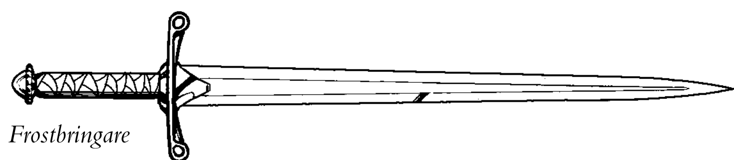
Frostbringarna

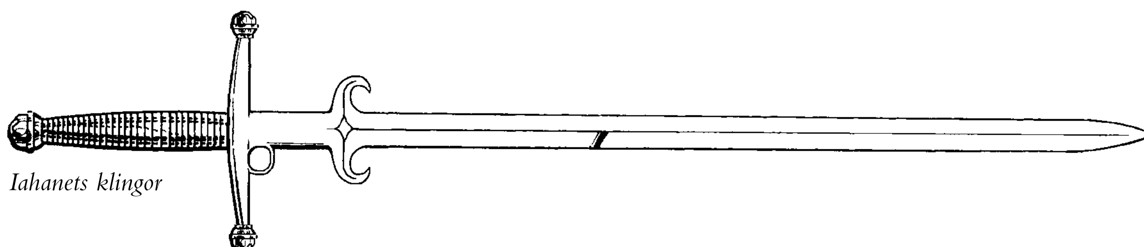
Det finns ett dussintal av dessa svärd och de flesta av dem i Damarien – där svärdens skapare lever. Mogel är en medelålders smed som smider vapen, dels åt krigsmakten, men som även tar beställningar. Han har skapat en grupp svärd som han döpt till frostbringarna eftersom klingorna är nästan skinande vita. Det är även han som skött om vapenfejningen och skapat dem precis som han vill ha dem. Frostbringarna är stridssvärd med stukarklingor vilket gör dem till farliga stickvapen. Namnen på de tolv kända klingorna är: Calona, Caliring, Calisarda, Calmona, Caramir, Caronne, Cilana, Cimadel, Cizibur, Corona, Courandal och Coursarda.

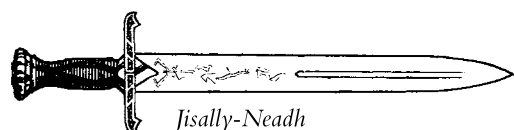
Iahanets klingor

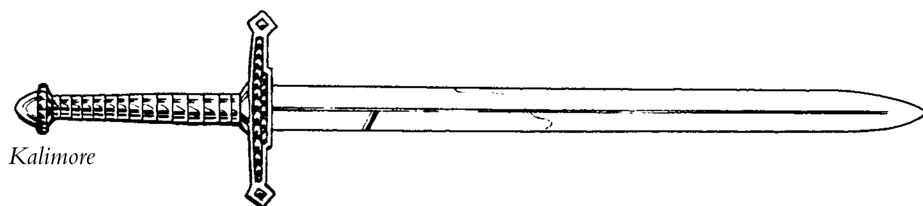
Den cirefalisk mästersmeden Iahanet av husfurst Harzita från Zhirim Mian blev en natt överfallen i en gränd i sin hemstad. De som överföll honom ville åt hans pengar men då han inte hade några på sig drog de sina svärd och skulle just till att döda honom då tre cirefalisk ädlingar lade sig i. De hade hört tumultet och rusade till smedens undsättning och nedgjorde rånarna med blixtrande klingorna. Iahanet tackade de tre ädlingar som var goda vänner från tre mäktiga familjer och lovade att smida var och en av dem ett vapen som tack. Iahanet smidde tre svärd, han döpte dem till somner, dimner och ihrad. Dessa presenterade han sedan för de tre ädlingarna. Ädlingarna bar svärden med stolthet och när de blev gamla överlät de dem till sina sönder. Så har svärden vandrat i de cirefalisk familjerna till idag. Svärden har fått ett rykte om sig att bringa tur och är smått legendariska då deras led av ägare har utfört allehanda stordåd. Somnersvärdet är i ägo hos Cerec Tzorcelan, en cirefalisk ordensriddare från Asharien. Dimnersvärdet är i ägo hos härfurst Jhazva Vizin i Gordrion. Ihradsvärdet saknas då dess ägare, vapenmästaren och generalen Zhizo Carzalinz, blev dräpt i ett bakhåll på Melorion. Svärdet stals troligtvis av förövarna och Zhizos äldste son har svurit att finna det och bringa hämnd på sin fars mördare.

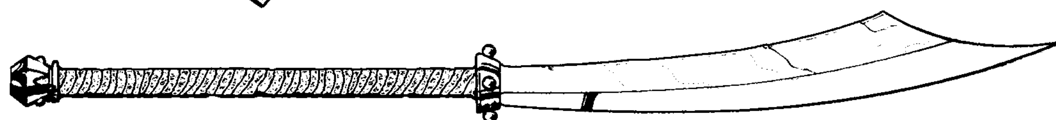


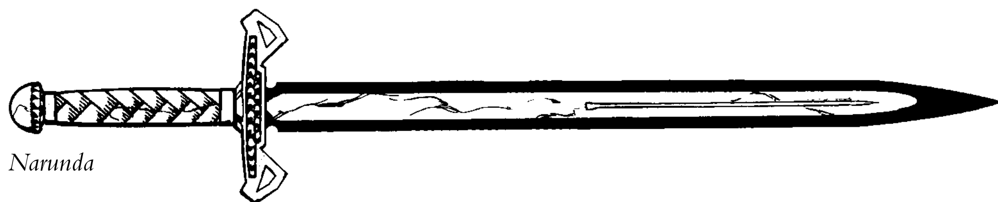

Frostbringare

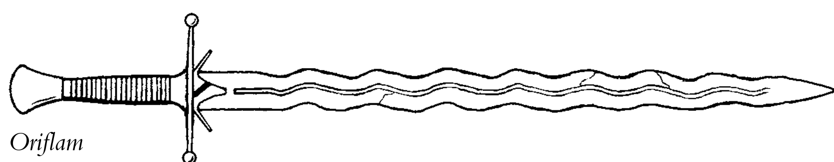

Iahanets klingor

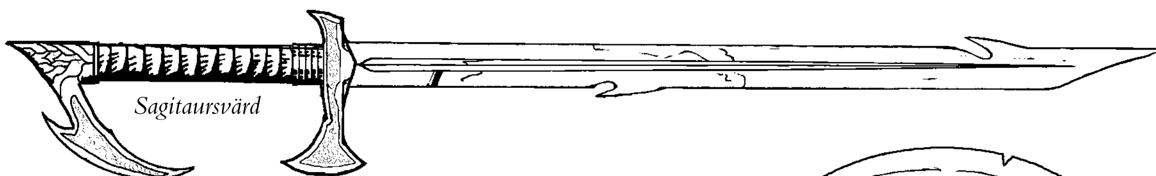

Jisally-Neadh

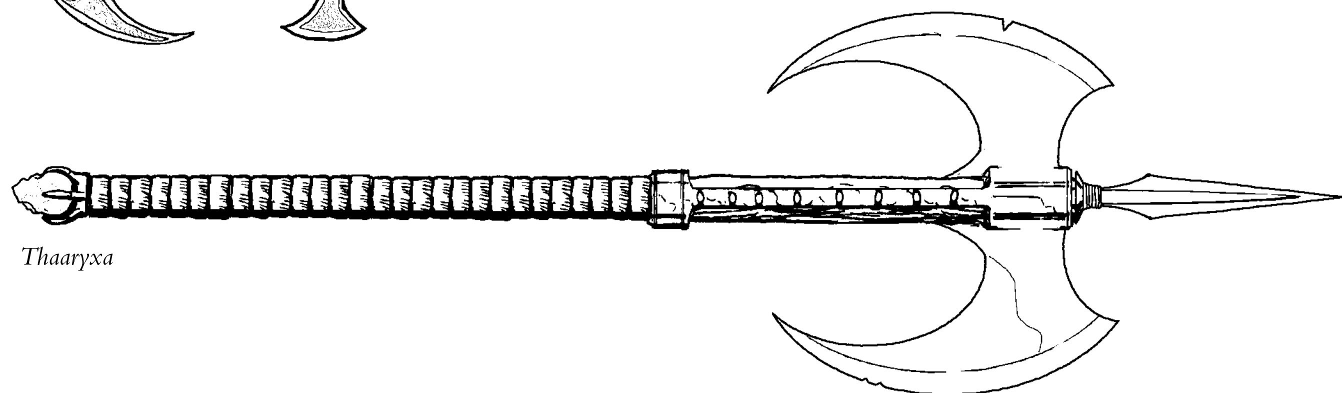

Kalimore


Lhunzilt


Narunda


Oriflam


Sagitaursvärd


Thaaryxa

Jisally-Neadh

Den soldiska rikskonungaätten Leijon har länge spelat en inflytelserik roll i Soldarns historia. Långt innan ätten fostrade rikskonungar var den en av de ätter som ledde det övriga adelskapet i såväl politik som strid. En av ättens många släktklenoder är det runsmyckade kortsvärdet Jisally-Neadh vilket sägs härröra från tiden för rikskonungadömets bildande. Enligt krönikorna skall det ha skänkts en av ättens anfäder, Harki ryttaren, av en tacksam undersåte. Svärdet gick sedan i arv inom släkten, hamnade en tid i släkten Slottsbyggarens ägo men köptes tillbaka av hertig Batore Leijon i början av 2000-talet. När Artol Leijon besteg tronen och kröntes rikskonung av Soldarn förärades han svärdet och sedan dess har det gått i arv hos Leijons rikskonungar. Själva svärdet är 65 cm långt, har synnerligen skarp egg och synes väl bevarat, dess påstådda ålder till trots. Svärdet är utsmyckat med invecklade runor som sägs äga magisk kraft. Rikskonungen har aldrig använt svärdet i strid, och svärdet innehåller heller inte någon magi. Svärdet kan inte leva upp till den myt som bardernas sånger skapat kring det, men det sägs ha kraften att varna bäraren på magisk väg om fara hotar, dock inte särkilt detaljrikt – det är mest en 'känsla' av att något är fel eller farligt.

Kalimore

Kalimore är ett vida omsjunget slagsvärd som ägts av många stora krigare genom historien. Det är smitt i kvalitetsstål och extra tungt, fast det skickliga hantverksarbetet tycks göra så att det inte ställer högre krav på styrka än ett normalt slagsvärd. Kalimore innehåller också en demon (som heter just Kalimore). Denna demon är instängd i ett demoniskt aggregat som gör att svärdet orsakar +Ob2T6 Huggskada och Stickskada varje gång det används (dessa värden är inräknade i tabell V-35).

Lhunzilt

Detta vapen är skapat av den mest erkända av alla tirakiska smeder, Reza av Gûro. Lhunzilt betyder 'Mån-svärd' och vapnet har en svärdsliknande klinga men hanteras som en yxa. Vapnet är helt i metall och relativt framtungt vilket bland annat gör att det tar tid att lära sig hantera det effektivt. I händerna på en skicklig krigare skär sig dock Lhunzilt som en lie genom fienderna. För närvarande är vapnet i ägo av en bazirkpirat som seglar över Mundanas hav med sin besättning. Det finns berättelser om hur vapnet i månen sken omges av en kall blå eld som kan slungas mot ägarens motståndare.

Narunda

Detta är ett underligt vapen – ett slagsvärd smitt av alvglas och siluna och anpassat till en människa. Svärdet är format som ett vanligt slagsvärd men något längre och med en vass spets, eggen är av svart alvmetall och resten av klingan är av mörkt, rökfärgat alvglas med konstnärliga silunainlägg. Hjaltet är lindat med läder och ser betydligt mer "mänskligt" ut. När svärdet är i sin skida kan man således inte upptäcka dess unikhet även om parerstången är av mer alvisk prägel. Svärdet smiddes troligen för länge sedan men vem som är dess upphovsman vet man inte. Det sågs senast i händerna på en köpman som reste runt om Mundana. Så vitt man vet finns det endast ett av dess vapen.

Oriflam

Oriflam är ett mycket vackert svärd som har en lång flammig klinga. Hela svärdet är förgyllt och det är trots sin ålder i perfekt skick. Det är tillverkat i stål av yppersta kvalitet. Klingan är extra tung vilket gör vapnet mycket lätthanterligt. Vapensmeden har lyckats extremt väl med balanseringen av svärdet vilket gör att det mycket snabbt i närstrid. Det kanske mest fascinerande är dock att svärdet har utsatts för alkemiska behandling så att det är oförstörbart (den alkemiska process som använts är 'perpetuell indestruktibilitet'). Utöver dessa naturliga och alkemiska förbättringar innehåller svärdet också ett demoniskt aggregat som skickar ut ett extremt kraftigt bländande ljus varje gång som svärdet träffar något. Alla som tittar i riktning mot svärdet bländas och får två nivåer svårare (+Ob2T6) på alla handlingar denna runda. I den följande rundan minskar bländningen till en nivå svårare (+Ob1T6) för att helt försvinna den tredje rundan. Den som använder svärdet lär sig dock att blund just i det ögonblick som ljusskenet uppstår.

Sagitaursvärd (Khla-Minder)

I Mundana finns den en urgammal ras som kallas sagitaurerna. Dessa varelser som håller sig för sig själva bär alla ett ceremoniellt vapen vars klinga är fylld med inristade runor och symboler. Svärdet kallas på deras språk Khla-Minder och de betraktar det som sin käraste och viktigaste ägodel. Svärdets egg är sylvass med utskjutande hullingar och hela svärdet har ett underligt och grymt utseende och tycks inte vara konstruerat för en människas händer. Om man lyssnar noga kan man höra viskningar på ett okänt språk som likt ett mantra mumlas från svärdets klinga. Materialet förbryllar även den mest vane dvärgsmed då det inte finns något liknande på hela Mundana. Det känns inte ens som stål – snarare som ben eller någon typ av mineral, det är dessutom nästintill obrytbart. Sagitaursvärd är mycket ovanliga då de endas kan hittas hos sagitaurerna och dessa vägrar att lämna dem ifrån sig.

Thaars yxa

Denna väldiga yxa tros ha tillhört tirakhjälten Thaar som enade de tirakiska stammarna och tillfogade dvärgarna mycket lidande under det andra tirakkriget. Thaar själv gick bort i djupet av dvärgfästet som sedan vattenfylldes men hans trogne ghûrdtjänare Vrokkz bar med sig yxan upp genom schakten. Yxan finns nu hos någon av de större tirakstammarna och ses som en statussymbol. Den krigare som svingar Thaars yxa ses med respekt och fruktan. Yxan är nästan 180 centimeter lång och dess vikt är ansenlig då den har en stomme av järn. I yxans spets finns en pik som gör yxan användbar även i trånga utrymmen (exempelvis grottor och tunnlar). Yxans fot består av en grågrön kristall fångad i en klohand. Med yxan som symbol och en stark ledare torde det vara möjligt att ena många av de splittrade tirakstammarna, vilket dvärgarna fruktar.

Thalaskiskt hederssvärd

Detta svärd finns främst bland höga officerare och skickliga vapenmästare inom den thalaskiska armén. Svärdet får man behålla efter det att man genomfört sin armétjänst och det lyder inte under Thalamus vanliga vapenlagar och får således alltid

bäras. Hederssvärdet är längre och spetsigare än ett slagsvärd men kortare och betydligt lättare än ett tvåhandssvärd. Det har samma U-formade parerskydd som hos thalasvärden. Ägarens namn är inristat i bladet och det händer även att vapnen är förstärka med magi. När ägaren dött förs svärdet av dennes släktingar (eller andra utsända) till An Thalamur där det får ta plats i klingornas hall i djupet av magikraternas citadell. Svärdet design skapades av uppfinnaren och allsysslaren Imdramvrev på begäran av magikraterna. Dess metallurgiska egenskaper gör att det ytterst sällan drabbas av rost och är därför mycket lättskött. Det är avsett att användas med två händer men kan användas i en hand av en stark person.

Turhans klinga

Detta är något så ovanligt som ett dvärgiskt tvåhandssvärd. Det tillhörde en gång i tiden den dvärgiska hjälten Turhan klan Ghor som kämpade under det första tirakkriget. Turhan hade dock en sådan styrka i sina armar att han använde det som ett enhandssvärd med en sköld vid sin sida. Svärdet är relativt enkelt till sin uppbyggnad men den som studerar det lite närmare ser snart att det är skapat av en mästersmed. Klingan är av höghärdat, manganatlegerat stål och vapnet är mycket välbalanserat. Trots att det är mer än 2000 år gammalt är det lika vasst som när det skapades och dess klinga glimmar fortfarande lika majestetiskt i solljuset. Det har blommat upp något av en fejd mellan några husen inom klan Ghor vilka alla menar att det är de som har rätt till klingan eftersom de alla hävdar att respektive blodlinje härstammar närmast till Turhan.

Viteklingor

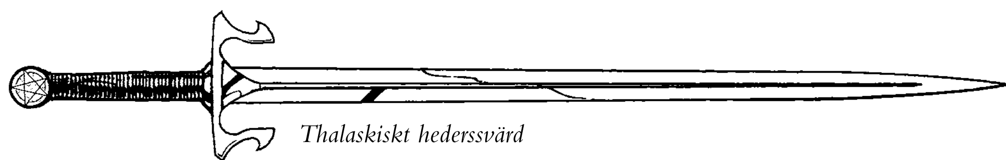
I det nordliga landet Drunok levde en gång en smed i den nu mer raserade staden Ramdor. Smeden hette Vite och han hade kunskapen i att smida svärdsklingor som var långt bättre än de vanliga. Vite dog när staden raserades och hemligheterna med hans smidesteknik försvann med honom. Klingorna är dock fortfarande i omlopp. Det är enkla och rediga vapen med ett utseende som inte väcker mycket uppmärksamhet. Själva hjaltet är mycket simpelt. Många ägare till viteklingor har valt att byta ut parerstången, kaveln och knappen och gett svärden en mer exklusiv utseende. Så vitt man vet är alla viteklingor av typen stridssvärd.

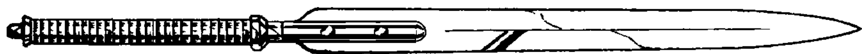
Ylz-khoons stavar

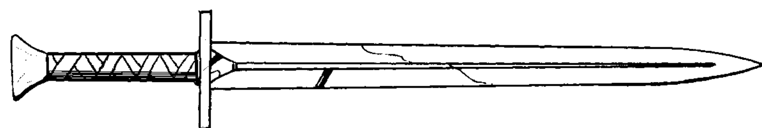
Den ebhronitiske smeden Ylz-khoon skapande under sina sista år ett flertal korta metallstavar som fungerade som stålklubbor. Stavarna har dolda klingor i sig och om man har det rätta handgreppet kan man snabbt dela på stavarna och på så sätt få två svärd. Ylz-khoons kreationer blev populära särskilt i den undre världen och bland legosoldater. Stavarna finns spridda över hela Mundana men är tämligen ovanliga. Ylz-khoon tog även ett flertal beställningsjobb och det går att finna allehanda vapen med hans stämpel. Ofta har dessa dolda blad eller andra finesser som ger dess bärare ett övertag i striden. Ylz-khoon själv avled när han provade en ny teknik där en metallfjäder fick en klinga att skjuta ut ur vapnet. Fjädern utlöstes av misstag och Ylz-khoon fick klingan rätt i hjärtat och avled omedelbart.Det menas dock av många att det inte var en olycka utan snarare ett väl planerat lönnmord. Något som stöder denna teori är att Ylz-khoons anteckningsböcker, där han skrev ned sina hemligheter, aldrig återträffades samt att det hade ryktats om att Thalamurs fruktade specialstyrka rakhori var ute efter honom.

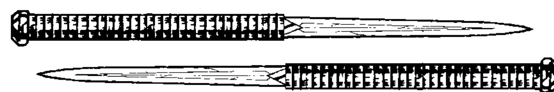
Zabins sablar

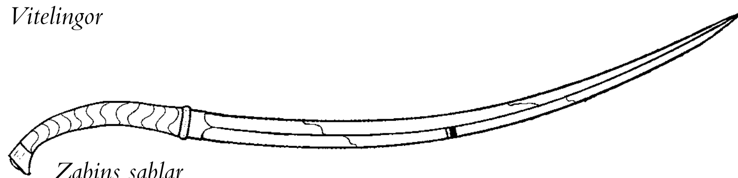
Den mûhadinska smeden Zabin är känd för sina vassa och välbalanserade mûhadinsablar, de saknar dock parerskydd vilket kan vara till en stor nackdel för en del användare. Zabin brukar resa med karavaner runt västerländerna och ta upp beställningar samt sälja sina klingor. Man kan få praktiskt taget vilken utsmyckning man önskar på sabeln, om man bara betalar för sig.


Thalaskiskt hederssvärd


Turhans klinga


Vitelingor


Ylzs stav (blad ute)


Zabins sablar

(blad ihopsatta)


LEGENDARISKA VAPEN

Dessa kraftfulla artefakter härstammar från en annan tid och existerar nästan uteslutande i legender och sagor. Få har någonsin sett ett av dessa vapen och hur stor chansen är att rollpersonerna faktiskt kommer över något av dessa vapen är förstås upp till spelledaren att avgöra, men om inte annat så kan dessa vapenbeskrivningar fungera som stoff tills sagor eller visor som rollpersonerna kan snappa upp på sitt favoritvärdshus.

Carwelans svärd

Carwelans svärd var förebilden för den alviska svärdstyp som kallas för just "carwelan". Det var ett lätt tveeggat svärd med väldigt långt hjalt och utan någon svärdsknapp. Han fann det inlåst i en gravkammare, där svärdet väntade på rätt tid och tillfälle. Uppenbarligen var svärdets tid inte inne då det återfanns, så Carwelan valde att försvinna i väntan på den tid då svärdet behövdes igen. Ingen har sett vare sig Carwelan eller svärdet sedan den tid då han försvann upp i bergen. Envisa rykten från Tokon säger dock att han verkade där i femhundra år innan han försvann för gott, och det viskas att Priori Cunsabreann har svärdet i sin ägo, eller i alla fall vet var det finns.

Drakklingan

Den ökända drakklingan är förmodligen legendernas mest omsjungna drakdödarvapen. Svärdet skall ha svingats av Colas Drakbane, kejsare av det coloniska imperiet efter att den gamle kejsaren Sammin Talan da Annerva bränts på bål för sin 'oheliga' allians med drakarna. Den coloniska historieskrivningen talar även om att en drake som kallades Craneigh spetsats på det hullingförsedda svärdet i samband med den gamle kejsarens avrättning, och att detta skulle ha föranlett en fejd mellan Colonan och Rhung-Alaris drakar. Faktum är att många coloniska städer eldhärjades och ödelades under de kommande decennierna, men det finns även en del sällsamma jättelika skelett utspridda i närheten av de gamla ruinerna. Drakskelett eller inte tvistar akademikerna om – det finns inte speciellt många kända drakben att jämföra med.

Egenskaper: Drakklingan är ett storsvärd tänkt att användas med tvåhandsfattning (se data i regelboken på sidan 144). Svärdet har en synnerligen vass och välsmidd egg som ger +2 i extra Huggskada. Bladet är dessutom täckt av sylvassa hullingar som gör vapnet en nivå svårare (+Ob1T6) att slita ut om det fastnat i offrets kött. Svärdet har även magiska krafter vilka gör klingan övernaturligt vass mot alla varelser av draksläktet. Svärdet gör +Ob3T6 extra Huggskada mot dessa bestar.

Eldgisslet

Förrädaren Hegor brukade detta fasansfulla gissel i kampen mot renheten vid det förra Mörkret. Det tresvansade stridsgisslet är smitt i drakeld mot ett städ av diamant och kylt i tårarna av tusen och åter tusen gråtande barn. I varje kedja sitter ett tungt järnklot med vassa spikar och längs vapnets skaft finns stiliserade flammor, graverade med en drakes förtrollade klo. Eldgisslet försvann efter den förödande duellen mot rättfärdighetens förkämpe Ashael, men enligt svårtolkade fragment ur den ökände Arotars svarta skrift 'Magi-Kamra' finns gisslet hos "…plågoandens tjänare, dotter till tusen skuggor".

Egenskaper: Eldgisslet har ett antal fruktansvärda egenskaper. För det första är gisslet ovanligt enkelt att svinga, nästan som om det hade en egen vilja. Alla slag för att anfalla eller försvara sig med vapnet är därför en nivå enklare (–Ob1T6). Vapnet gör också förödande skada då dess huvud och kedjor automatiskt insveps i flammor när det svingas. Vid träff ger elden Ob6T6 poäng Trauma och Ob1T6 poäng Smärta, utöver den vanliga skadan (vilken motsvarar ett vanligt stridsgissels). Elden har dessutom ett Antändningsvärde på 14. Som om detta inte vore nog har vapnets ägare dessutom kraften att nedkalla brinnande meteoriter från himlen med maktorden "Vredgas, oheliga drake!" på valfritt språk. Meteoritregnet åsamkar ett offer Ob6T6 poäng krosskada i en slumpmässigt utvald kroppsdel.

Mionamala

Denna bredbladiga momolanska dolk, med blad av silver och hjalt och parerstång av skelettben, finns omnämnd i många västerländska skrifter inom ämnet selenotropi. Den sägs vara den dolk som månbesvärjerskan Miona skapade som sitt sista verk. Den slutliga ingrediensen som behövdes för dolkens skapelse var varmt blod från ett pulserande människohjärta, och då Miona inte ville offra någon annans liv tog hon sitt eget på dolken.

Egenskaper: Mionamala har kraften att åkalla fyra lunioner av femte graden, vilka dessutom måste lyda den som håller i dolken. Dolken kan endast användas en gång per natt, och bara om natten. Mionas tanke var att dolkens ägare skulle skyddas från allt ont. Dolken ärvdes av Mionas nyfödda flickebarn.

Solsvärdet

Det legendomsusade Solsvärdet är den samoriska lärans heliga vapen. Svärdet skapades i eonens begynnelse, när solguden Helion offrade sin högra arm som kraft för klingan. Den första att svinga svärdet var Ashael den rena, men med hennes död försvann svärdet till andeplanet. Sedan dess manifesteras svärdet på Mundana i tider av svår nöd för att tjäna rättfärdigheten i kampen mot fienden. Svärdet tar formen av ett stridssvärd med gyllengul klinga och ett hjalt av brons.

Egenskaper: Den som svingar svärdet blir 'odödlig' och får hela tio nivåer enklare (–Ob10T6) på alla Dödsslag. Svärdet regenererar en poäng Trauma, Smärta, Blodförlust och Blödningstakt per runda. Maktorden "Kom sol!" på valfritt språk utlöser en solstråle från klingan som kan skada vissa vandöda. Svärdskämpen kan även kontrollera helioner av rang sex eller lägre och med maktorden "Vin ljungeld!" nedkalla blixtar från himlen som åsamkar ett utvalt offer Ob6T6 poäng Trauma och Ob6T6 poäng Smärta.

LEGENDARISKA RUSTNINGAR

När den svarte magikern Arotar rosslade fram sitt sista andetag gömdes hans rustning undan bak tre gånger tre förseglade stenvalv. Minst lika omsjungna som drakdödarsvärden och de dvärgarnas fantastiska yxor är de mytologiska rustningarna: de pansar vars krafter avvärjt dödande hugg och sålunda förhindrat omskrivningar av historien. För vad skulle till exempel ha hänt om inte Thulves sköld gett vika för den coloniske erövrarens spjut?

Arotars rustning

Den ökände magikern Arotar levde i Radh-Kamra under ett av rikets mest lysande men samtidigt grymmaste århundraden. Under Arotars ledning gick Radh-Kamras härar härjande fram genom Okrana och utsatte sina fiender för ofattbart lidande. Arotar själv sades vara i hemligt samförstånd med mörka makter, och den rustning han bar spädde på dessa myter. Arotars rustning var en svartglänsande hauberk, till synes tillverkad i ett material som varken var metall eller kristall utan snarare både och. Rustningen var fodrad med människohud. När Arotar dog, och människor i tusental spottade på hans likbår och förbannade hans namn, begravdes han samman med sin rustning i ovigd jord. Någonstans i dagens jargiska kejsardöme finns Arotars glömda gravvalv. I dess djup vilar även den oheliga rustningen han bar.

Egenskaper: I Arotars kristallina rustning finns fjättrade själar, vars psyken och sinnen omvandlats till filament. Rustningen fungerar som en kristall av magnitud 15 och håller således 150 filament. Den som bär rustningen ges också två oheliga förmågor. För det första blir bäraren helt och hållet känslokall. Alla slag mot karaktärsdraget Amor blir tre nivåer svårare (+Ob3T6). Bäraren skyddas också mot alla vandöda av rang sju eller lägre. De vandöda kan varken röra, påverka eller skada den person som bär rustningen. Rustningen är formad för en man med STY 10 och TÅL 12. Se regler för att bära andras rustning på sidan 154 i regelboken. Rustningen skyddar H13, K8, S10, täcker 4–11, 14–20 har BRYT 18 och väger ca 10 kg.

Lynesses värnande sköld

Huset Lynesses mest vördade artefakt är den sköld som skapades av mäster Boparam. Skölden är två meter hög och nästan lika bred, huvudsakligen gjord av ekträ men med förstärkningar av ren somdia. Skölden bär huset Lynesses vapen: på vitt, en blå droppe. Den magnifika skölden hänger ovanför ingången till akademiens stora sal, flankerad av dussintalet mindre sköldar bärandes framstående Lynesse-magikers personliga devis.

Egenskaper: Sköldens egentliga egenskaper är inte helt och hållet kända, men det är en allmän tro bland Consabers magiker att så länge huset Lynesses sköld hänger där den hänger kommer magikerhuset att bestå – skölden kommer att skydda Lynesse på ett eller annat vis. Sköldens faktiska egenskaper har aldrig provats av Lynesses erfarna alkemister. Det skulle kunna innebära stor olycka för magikerhuset om skölden flyttades. Så sent som för fyra månader sedan försökte två kvinnor bryta sig in i akademin med avsikt att krossa skölden, men de togs på bar gärning av husets magiker. Kvinnorna avslöjade ingenting i de följande förhören, inte ens under magisk gissling. Deras kopplingar till en Xinu-kult röjdes dock när en av dem råkade in i tranceliknande tillstånd och åkallade 'fadern till tusen skuggor'. Senare återfanns de döda i sina fånghålor med spräckta skallar.

Stormöga

Det finns en gammal saga som berättar om en magisk hjälm, vars bärare kan se saker som inte är synbara för det mänskliga ögat. Dess sista ägare använde hjälmen för att lura ett drakvidunder på guld och dyrbarheter, men hon hann inte glädjas länge över de skatter hon bärgat innan synerna drev henne galen. Enligt sagan går hon fortfarande omkring i Mundana, sedan länge död men fortfarande driven av hjälmens oheliga kraft. När vinden viner från öster kan man höra hennes varnande klagosång: ”Från stormöga ser jag världen, från stormöga ser jag allt, även när jag sover fortgår färden, även när mitt hjärta blivit kallt”. Kanske har hon fortfarande kunskap om var drakskatten finns gömd…

Egenskaper: Stormöga ger bäraren möjlighet att genomskåda alla illusioner, avslöja alla lögner och se allt som är i det fördolda (inom en begränsad räckvidd). Varje dag någon har hjälmen i sin ägo slår denne svårt (Ob4T6) slag mot PSY. Ett misslyckat slag innebär att hjälmen tagit över såväl kropp som själ. Endast ceremonin Välsignelse kan lösa hjälmens grepp. Hjälmen skyddar som en vanlig öppen hjälm med ansiktsskydd, men känns kall och obehaglig att bära.

Thulves sköld

Legenden förtäljer om barbarkungen Thulve, som i spetsen för tiotusentals blodtörstiga raunlänningar sköljde in över det coloniska imperiets gränser för att skövla och lägga landet under sig. Nyckeln till hans framgångar var den magiska sköld som lovade odödlighet till den som med rent hjärta och mannamod gick ut i strid. Den som var fri från lögn lovades värn mot allt ont, så talade nornan. Barbarerna vann slag efter slag mot coloniska förposter, och såväl pilar som spjut bröts mot barbarkonungens väldiga sköld. Framgångarna gjorde Thulve mer och mer oförsiktig. Snart kom bud om att ett slag mot Colonans kejsarhär var nära förestående. Natten före slaget drack Thulve mjöd som vore han lika törstig som en tvinande kornåker efter regn. Hans syster Osini, som tidigare förnärmats av honom, sporde då: ”Thulve, störst av krigare, säg var ligger din kraft? Jag har erfarit att din sköld utkämpar slagen, medan du tar äran.” Och Thulve svarade: ”Tig hynda! Min sköld gör intet. Min styrka och mitt mod är det som vinner striden.” Sålunda beseglades Thulves öde. I den tidiga morgonens strid trängde ett spjut genom Thulves sköld och in i hans hjärta. Barbarernas härar skingrades, och Osini försvann med skölden.

Egenskaper: Alla blockeringar med skölden blir tre nivåer enklare (–Ob3T6). Skölden kan aldrig brytas så länge dess ägare är fri från lögn. När en lögn väl uttalats går vapen genom skölden som vore den av luft. Denna egenskap sitter i tills dess att sköldens ägare slaktats eller övergivit sin sköld för att aldrig mer återta den.

VAPEN-MÄSTAREN

Gladiatorarenan Oktagonen i Nimto var fullsatt av jublande och förväntansfulla åskådare. Nästan alla stadens invånare var där och många hade rest från avlägsna byar på Ashaslätten för att se det stundande spektaklet. Flaggorna runt Oktagonen smattrade i vinden. Förväntan var stor bland publiken att Nimtos egna kämpar minsann skulle visa 'sprättarna' från Camard vem som behärskade arenan.

Damé Ramoni Girom ledde själv truppen av Nimtos gladiatorer som käckt sprang in på arenan. Jublet som mötte dem var massivt. Hon bugade sig mot publiken som tack. Innan hon blev stadens frijarl hade hon varit gladiator i Camard på heltid. Trots att Ramoni allt mer sällan brukade deltaga i gladiatorspelen, hade hon fortfarande högsta respekt för kämparna från Camard. Hon visste att det inte skulle bli en lätt match. Speciellt med tanke på att Nimto förlorat mot Camard de tre senaste åren.

Truppen från Camard kom in på arenan från andra sidan. Publikens reaktion bestod av en blandning av burop och imponerade blickar. Gladiatorerna hade nämligen helt nya och polerade rustningar och vapen. Samtliga hade dessutom röd- och guldfärgade sköldar med Camards två lejon och fällgaller som symbol.

Flera av kämparna spottade i sanden och sparkade jord åt 'gästerna'. De muttrade åt varandra. Tyvärr verkade gästerna inte så värst imponerade och en av kämparna från Camard ropade förvånat: "Vad är det för en samling bonnläppar?!?"

Det var för mycket för flera av kämparna från Nimto och de drog sina vapen och rusade mot motståndarna. "Å nej," muttrade Ramoni, men de var för sent. Härolden som ledde evenemanget blåste i sitt horn och höll upp den svarta diskvalifikationsflaggan.

Ramoni insåg snart hur dagen skulle sluta. Gatorna skulle fyllas med redlöst berusade personer och stadsvakten skulle få fullt upp att hålla ordningen. Vilken stad som skulle vinna gladiatorspelen hade hon redan slutat att fundera på.

VAPENMÄSTAREN ÄR ETT *tillbehör till Eon som innehåller allt för krigaren. Kapitlena fördelar sig på 112 sidor och omfattar: 1) Om krigaren, exempelvis nya yrken och ordnar, 2) närstridsvapen och avståndsvapen, 3) sköldar och rustningar, 4) vapensmeden, 5) stridskonster, 6) berömda krigare, 7) legendariska vapen. Illustrativa bilder av hög klass förklarar olika aspekter i dessa kapitel. Samtliga vapen beskrivs detaljerat med text, bild och tabeller.*

Eon är ett rollspel från:



Konstruktion: Dan Johansson, Krister Sundelin, Marco Behrmann, Carl Johan Ström, Petter Nallo.
Omslagsbild: Michael Whelan.

För att kunna använda denna bok måste du ha tillgång till Eons grundregler.

#5043

